平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年5月21日発行
第5巻第12号通巻101号

ついに登場!! 『ペルソナ2 罪』噂のムービーを収録

電撃プレイステーション PlayStation D17

Vol.105
5/21増刊号

付録CD-ROM付き

定価 980 YEN

体験版

オメガブースト
『GT』スタッフが手掛けた
新世紀ロボット3D・STG

GIジョッキー
発売後のオススメソフトを
誌面の攻略記事と合わせて紹介

おみせde店主
ドラゴンマネー
ロード オブ モンスターズ
ちっぽけラルフの大冒険
ロード・オブ・フィスト

セーブデータ

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
ラングリッサーIV&V
ポップンミュージック
～幕末浪漫～ 月華の剣士
ヴァンピール 吸血鬼伝説
ほか

ムービー

ペルソナ2 罪
再び降臨の『ペルソナ』。噂のレアムービーを収録!!

マリオネットカンパニー
有限会社 地球防衛隊
ブレードメーカー
新時代劇アクション 羅刹の剣
輝く季節へ

DPS-Dオリジナル

超難解クイズ／読者参加小説
電球ゲーム／15パズル

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

空想科学シミュレーション・ゲーム、新登場!!

有限會社 地球防衛隊

―有限会社 地球防衛隊―

監修・演出・タイトル文字
実相寺 昭雄

ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI

メカニックデザイン・美術設定
小林 誠

Wチャンス付 封入特典あり!!

'99年4月発売予定

●プレイステーション専用ソフト 予価:6,800円(税抜)
■周辺機器:デュアルショック対応
■メモリーカード:2ブロック固定 SLPS 02024

制作総指揮:
EARTH DEFENDERS CORP.

発売元:
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング 〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650

Ⓟ地球防衛隊 ©1999 MEDIA RINGS CORPORATION ©1999 JAPAN ART MEDIA
SLPS 02024

●テレホン・サービス: TEL.03-5474-8647
(有)地球防衛隊 最新情報が満載! (有)地球防衛隊ホームページ http://www. tokyo-city co.jp/

電撃PlayStation D17
5/21増刊号 Vol.105
ムービー ペルソナ2 罪 ほか
体験版 オメガブースト ほか
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年5月21日発行 第5巻第12号通巻101号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価980円 本体933円
T1124486050980

©Media Works 1999
印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-5／21
Ⓛ-6／13

つぃに登場!!『ペルソナ2 罪』噂のムービーを収録

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1999年5月21日発行
第5巻第12号通巻101号

電撃プレイステーション PlayStation D17

Vol.105
5/21増刊号

付録CD-ROM付き

定価 980 YEN

体験版

オメガブースト
『GT』スタッフが手掛けた新世紀ロボット3D・STG

GIジョッキー
発売後のオススメソフトを誌面の攻略記事と合わせて紹介

おみせde店主
ドラゴンマネー
ロード オブ モンスターズ
ちっぽけラルフの大冒険
ロード・オブ・フィスト

セーブデータ

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～
ラングリッサーIV&V
ポップンミュージック
～幕末浪漫～ 月華の剣士
ヴァンピール 吸血鬼伝説
ほか

ムービー

ペルソナ2 罪
再び降臨の『ペルソナ』。噂のレアムービーを収録!!

マリオネットカンパニー
有限会社 地球防衛隊
ブレードメーカー
新時代劇アクション 羅刹の剣
輝く季節へ

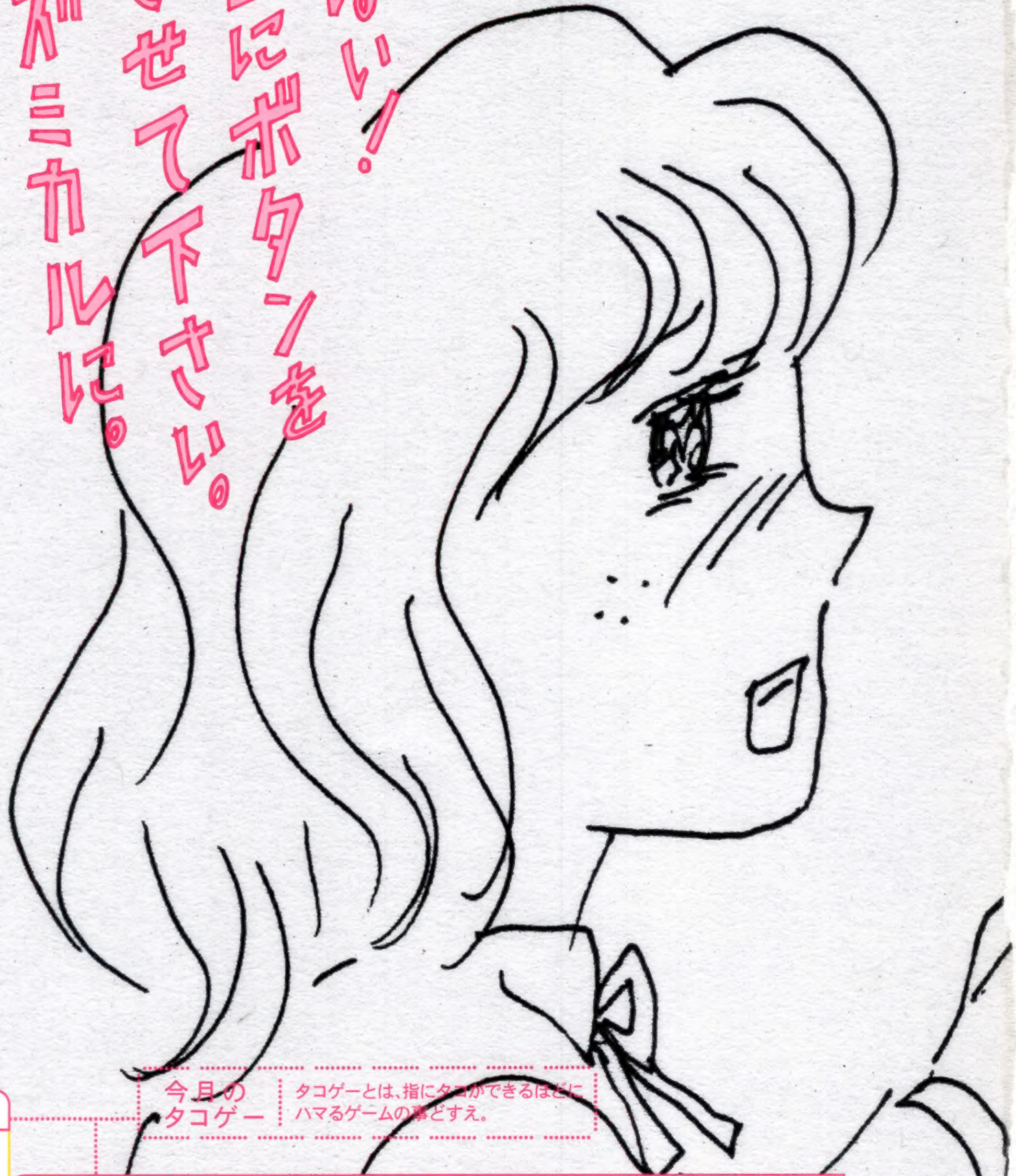
DPS-Dオリジナル

超難解クイズ／読者参加小説
電球ゲーム／15パズル

発行:メディアワークス

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

せんぱい！
思い出にボタンを
押させて下さい。
リズミカルに。



PlayStation®

プレイ！PlayStation® '99 第21回

プレイステーション・クラブ入会に関する
お問い合わせはTEL.03-3266-7830
（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・
クラブに入会できるぞ！…………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で
"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. の
ホームページです。

SCPH-7500
PlayStation®
標準価格 15,000円（税抜）

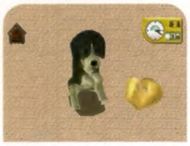
PocketStation™
ホワイト:SCPH-4000,クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中!!

"(PSロゴ)"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録
商標、また"PocketStation"は同社の商標
です。●商品についてのお問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター 03-3475-7444

今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事どすえ。

小犬の動きがカワイイ！
友達のデータと合わせて赤ちゃんも。

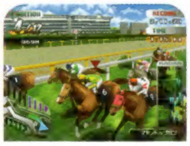
ポケットステーション対応



家にポチがやってきた
〜in my pocket〜
育成シミュレーション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
コナミ（株）

自分オリジナルの馬に乗って、
栄光の勝利をめざせ。

ポケットステーション対応



ギャロップレーサー3
ジョッキーレーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
テクモ（株）

陸、海、空の戦力を駆使して、
世界の平和を取り戻せ。

グローバルフォース 新・戦闘国家
シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

こんどはロックだ！
新キャラいっぱいで2人プレイも可能。

ウンジャマ・ラミー
リズムアクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

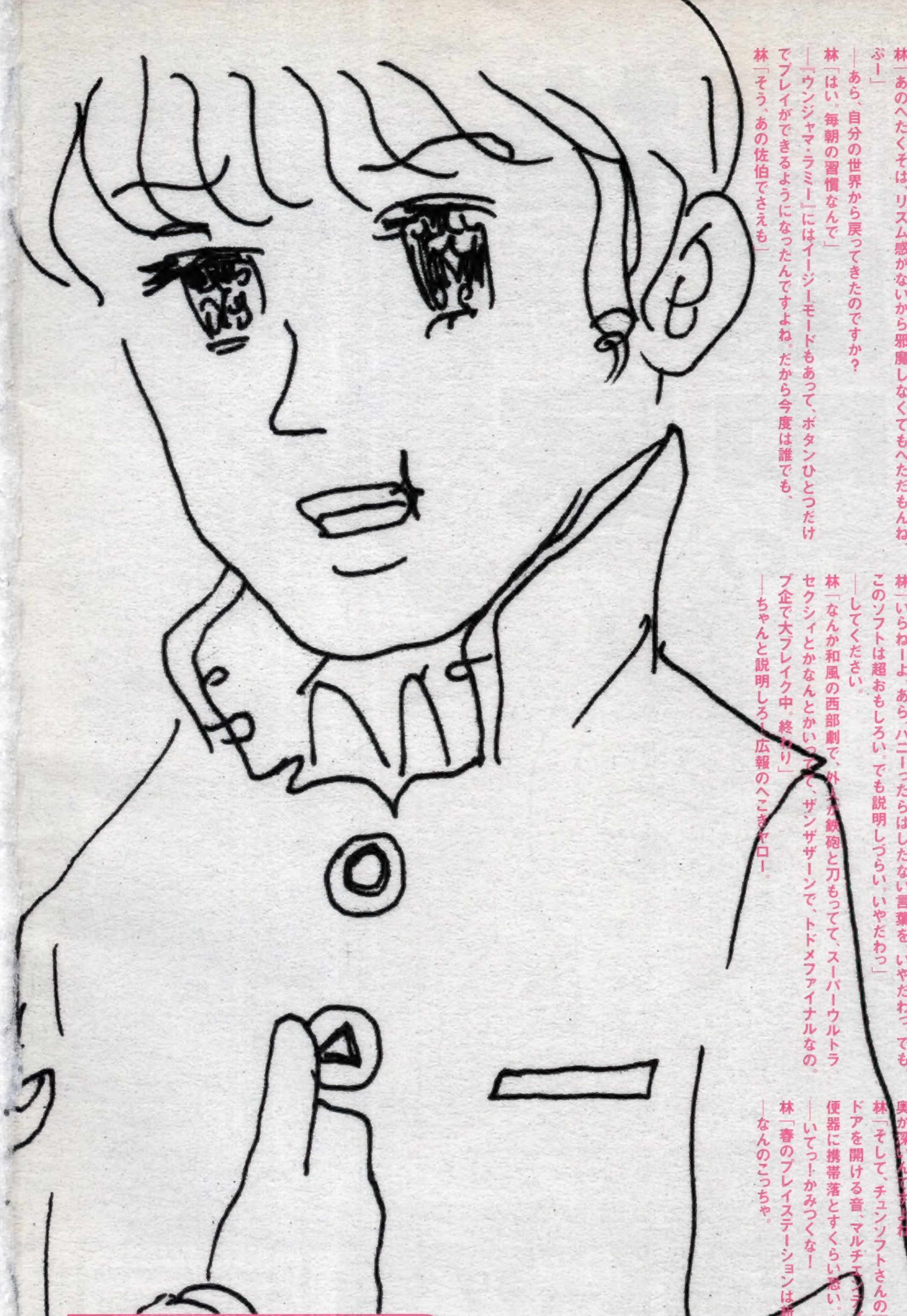
人気のチョコボキャラ達で
レースができる。燃えるぞ。

チョコボ レーシング
〜幻界へのロード〜
レース
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）スクウェア

新路線ぞくぞく。
秋田新幹線「こまち」も運転できる！

電車でGO! 2
電車運転ゲーム
初回限定プレミアムパック:標準価格9,800円（税抜）
通常盤:標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）タイトー

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©TECMO,LTD.1999 ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©1999スクウェア ©TAITO CORP.1996,1998 ©1998／1999 CHUN SOFT／長谷晃臣／木村俊宏 ©1998 UEP Systems,Inc. ©Rodney A.Greenblat／Interlink



今月のテーマ

ご卒業、ご就職のお祝いにも。リズムアクションゲーム「ウンジャマ・ラミー」。

林「わたし、普通の女の子を卒業します！」
—いきなり何ですか？ 卒業の前に普通の女の子になってください。
林「えー。この春、みなさまの多大なるご声援に動かされまして、デビューすることと相成り・・・」
—訳すと、「冬の間、動かなかったからデブーになったとみんなに言われた」ってこと。
林「思えば、わたしも高校を卒業してから2年。いろいろなことがありました」
—ありました。もう30年と11ヵ月くらいたった気持ちです。
林「ひとりさみしい朝を迎えたり、熱いビートで男心を狂わせたり」
—訳すと、「会議で寝て起きたら誰もいなかったり、熱い貧乏ゆすりで佐伯さんの『ウンジャマ・ラミー』を邪魔したり」
林「あのへたくそは、リズム感がないから邪魔しなくてもへただもんね。ぷー」
—あら、自分の世界から戻ってきたのですか？
林「はい。毎朝の習慣なんで」
—『ウンジャマ・ラミー』にはイージーモードもあって、ボタンひとつだけでプレイができるようになったんですよね。だから今度は誰でも、
林「そう、あの佐伯でさえも」
—最終面までいけるようになりました。きわめたい人には更に深く長く遊べるし、音楽もグーンとグレードアップして、もうノリノリ！そして、なにより主人公のラミーちゃんがかわいい。
林「わたしもラミーちゃん好きです。おいしくて。札幌に行って以来、ジンギスカンファンなの。ラム肉って、独特の匂いがあるけど」
—ラミーちゃんになんてことを！
林「独特の匂いといえば、SCE宣伝担当のスガイ。体臭がきつくて、ラミーちゃんのデザイナー、ロドニーから動物用シャンプーをプレゼントされたとか」
—そうそう。プレゼントされたといえば、林さんがいま一番燃えているというソフト『ライジング・ザン』のウエップシステムさんから、「スーパーウルトラセクシィ林」の称号をもらったらしいじゃないですか。
林「いらねーよ。あら、ハニーったらはしたない言葉を。いやだわっ。でも、このソフトは超おもしろい。でも説明しづらい。いやだわっ」
—してください。
林「なんか和風の西部劇で、外人が鉄砲と刀もってて、スーパーウルトラセクシィとかなんとかいってて、ザンザザーンで、トドメファイナルなの。プ企で大ブレイク中。終わり」
—ちゃんと説明しろー広報のへこきヤロー。
林「ぷー」
—…とにかく、今月はほかにもいっぱいおもしろいソフトが出てきますね。
林「そうそう。たとえば、お父さんも大興奮したシリーズ第2弾、タイトーさんの『電車でGO！2』。ゲーセンからの完全移植に加えて、PSオリジナル路線も。なんと今度は秋田新幹線「こまち」も運転できる。チンチーン」
—新幹線はチンチーンといいません。
林「わたしの言ってるのは電車の音じゃなくて、またの間に・・・」
—説明しなくていいです。
林「あと、ハニワ広告でお馴染みの『火魅子伝～恋解～』。これもイケてる。戦略で古代日本を統一する。ハニーもおなかすくと、戦略で人の机の中をあさったりする」
—それは戦略じゃないです。火魅子伝は、パッと見、軽いノリだけど、実は奥が深いんですよね
林「そして、チュンソフトさんの『弟切草 蘇生篇』。リアルな廊下の軋みやドアを開ける音、マルチエンディングのストーリーがヤバイ。これは恐い便器に携帯落とすくらい恐い。キャー、ガブッ！」
—いてっ！かみつくな！
林「春のプレイステーションは新作ゾクゾクで、ハニーも食いつく勢い！」
—なんのこっちゃ。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

軋む廊下の音や、
怪奇な描写がとにかく恐い。

弟切草 蘇生篇
サウンドノベル
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)チュンソフト

銃と刀で、君は
スーパーウルトラセクシィヒーローとなれ！

RISING ZAN
～THE SAMURAI GUNMAN～
痛快ヒーローアクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ウェップシステム

PlayStation
育成中。
格闘家、
7/15
発売予定
みんなで闘うか、育てて闘うか
戦いながら成長していくのは、
テクニックだけではない。
君が選んだキャラは
ストーリーが進むにつれ、
小さな子供から
たくましい格闘家に。
格闘ゲームとRPGの融合が、
新たな感動を生み出す。
伝説は、君の手で創れ。
Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト
「L.O.F」店頭トーナメント大会に
参加して豪華賞品をGETしよう!
「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる! 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!
電撃大賞Presents
「Lord of Fist」王座決定戦in東京
参加者大募集!!
早くも王座を決定するトーナメント大会が開催されるぞ! 応募方法は全国有名ゲームショップに備え付けのはがきに必要事項を記入の上、下記の住所に送ろう。
開催日 1999年5月2日(日)
開催時間 開場15:30〜/開演16:00〜
開催場所 東京・新宿アイランドホール
宛先 〒160-8002 文化放送 「Lord of Fist」ゲーム大会事務局
締め切り 4月23日(必着)
問い合わせ先 03-3359-6000 (文化放送開発センター内「Lord of Fist王座決定戦」事務局)
主催:文化放送/協賛:メディアワークス/協力:電撃PlayStation D
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格¥5,800(税別) ● デュアルショック対応/マルチタップ対応
©1999 Polygon Magic/Media Works Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ラジオドラマON AIR中!! 「電撃大賞〜Lord of Fist〜」
●文化放送/毎週土曜日 26:00〜26:30
●ラジオ大阪/毎週日曜日 25:00〜25:30

電撃PlayStation D17 **Vol.105 CONTENTS**
1999.5.21

CD-ROM 収録ソフトを充実・親切な誌面でフォロー♥

[ムービースペシャル]
ペルソナ2 罪 …… 8

[体験版]
オメガブースト …… 14
ロード オブ モンスターズ …… 18
おみせde店主 …… 22
ドラゴンマネー …… 26
ちっぽけラルフの大冒険 …… 28
Lord of Fist(ロード・オブ・フィスト) …… 30
GIジョッキー …… 32

[ムービー]
新時代劇アクション 羅刹の剣 …… 36
輝く季節へ …… 38
マリオネットカンパニー …… 40
ブレードメーカー …… 42
有限会社地球防衛隊 …… 44

[セーブデータ]
新着セーブデータ …… 58
読者投稿セーブデータクラブ …… 64
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! …… 68

CD-ROMはじめて物語Vol.17 …… 6
[読者コーナー]CDの奴隷 …… 47
読者アンケート …… 66
読者プレゼント …… 67
電撃チャレンジクラブ …… 69
すべてがわかる!POCKET STATION解析講座 …… 76
[情報コーナー]電撃D's information …… 77

新作ソフトスケジュール …… 78
次号予告 …… 80
DPS-D CD-ROMレーベル …… 81

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…デュアルショック、PS…ポケットステーション
なお、特に表記のない価格はすべて税別のものです。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
©1999 KOEI Co., Ltd.
©1999 Technosoft Co., Ltd.
©1999 MICROCABIN CORP. ©1999 E.O.Imagination Inc.
©NEW Corporation 1999
©1999 Polygon Magic/Media Works Inc.

『オメガブースト』

『G I ジョッキー』

『おみせde店主』

『ロード オブ モンスターズ』

『ドラゴンマネー』

『ちっぽけラルフの大冒険』

『Lord of Fist(ロード・オブ・フィスト)』

付録 CD-ROM

[体験版①]オメガブースト 提供/SCEI(操作説明→P.17)
[体験版②]G I ジョッキー 提供/コーエー(操作説明→P.35)
[体験版③]おみせde店主 提供/テクノソフト(操作説明→P.25)
[体験版④]ロード オブ モンスターズ 提供/SCEI(操作説明→P.21)
[体験版⑤]ドラゴンマネー 提供/マイクロキャビン(操作説明→P.27)
[体験版⑥]ちっぽけラルフの大冒険 提供/NEW(操作説明→P.29)
[体験版⑦]Lord of Fist(ロード・オブ・フィスト) 提供/メディアワークス(操作説明→P.31)

[ムービー①]ペルソナ2 罪 提供/アトラス
[ムービー②]マリオネットカンパニー 提供/マイクロキャビン
[ムービー③]輝く季節へ 提供/キッド
[ムービー④]新時代劇アクション 羅刹の剣 提供/コナミ
[ムービー⑤]有限会社地球防衛隊 提供/メディアリング
[ムービー⑥]ブレードメーカー 提供/翔泳社
[DataBase]セーブデータ倉庫(新着データ、読者投稿作品、第3回落ちゲーグランプリ作品)
[DPS-D]超難解クイズ/読者参加小説/電球ゲーム/15パズル

CD-ROMはじめて物語 Vol.17

まんが／岩瀬さとみ

迫り来るゴールデンウィーク。この連休中に、何のゲームで遊んでやろうか…と考えている人の強い味方のDPS-D。今号も新作の体験版やムービー、そしてお得なデータが盛りだくさんです！　ちなみに４月28日には完全保存版のセーブデータ特集号が発売されるので、こちらも要チェックですよ!!

まずは電源ON! ◀……［付録CD-ROMはやわかりチャート］

メイン画面

電源を入れると、メーカーロゴと注意事項が表示され、そのあとに下の画面があらわれます。✚キーの上下で、カーソル（黒い丸）を遊びたい（見たい）項目に合わせてください。選んだら◎ボタンで決定です。

体験版

✚キーの上下で遊びたいタイトルを選択。◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面に戻ります。また、ゲームプレイ中にスタートとセレクトボタンの同時押しでメイン画面に戻ることができます。

収録されているタイトル一覧
- オメガブースト
- GIジョッキー
- おみせde店主
- ロード オブ モンスターズ
- ドラゴンマネー
- ちっぽけラルフの大冒険
- Lord of Fist（ロード・オブ・フィスト）

◀各ゲームの操作方法や詳細は、それぞれのページを参照して下さい。

MOVIE

✚キーの上下で、6種類の中から見たいムービーを選択。✚キーの左右で２種類の再生方法が選択できます。「SINGLE」は選択したムービーのみを再生。「SHUFFLE」はランダムでムービーが再生されます（詳しい操作方法については下記を参照してください）。◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面に戻ることができます。また、ムービーの再生中に⊗ボタンを押すことによって、ムービーの選択画面に戻ることができます。

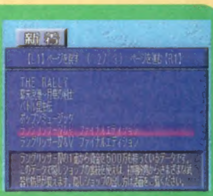
収録されているタイトル一覧
- ペルソナ2 罪
- マリオネットカンパニー
- 輝く季節へ
- 新時代劇アクション 羅刹の剣
- 有限会社地球防衛隊
- ブレードメーカー

▶ムービーにはオープニングなど美しい映像が盛りだくさん。

SHUFFLEについて
「SHUFFLE」にすると、◻ボタンを押してゲームタイトル部分を半透明にした以外のムービーをランダムで再生することができます。

Data Base

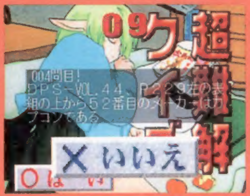
今号は「SaveData倉庫」のみの収録。✚キーの上下でタイトルを選択し、◎ボタンで決定です。タイトルを選択する画面で✚キーを右に入れるとメーカー名、左に入れると必要なメモリーカードのブロック数が表示されます。また、△ボタンを押すことによってメイン画面に戻ることができます。なお、今回は「新着」に14データ、「読者投稿」に７データ、そして「落ちゲー」には第３回コンテスト応募作品の中から新たに30タイトルものデータを収録しています。



▲収録されている51種類ものお得なデータの詳細は、58ページから紹介。

DPS-D

「超難解クイズ」、「読者参加小説」、「電球ゲーム」、「15パズル」を収録。✚キーの上下で選択し、◎ボタンで決定。⊗ボタンでメイン画面に戻ります。「電球ゲーム」は✚キーで４種類のモードを選択、◎で決定。モード選択画面で⊗ボタンを押すとメイン画面に戻ります。

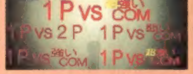


▲一問のタイムリミットが20秒になり、より難しくなった。

電球ゲームの操作方法

●◎ボタン：ゲームの開始、電球の点灯。⊗ボタン：ゲームの終了後に押すとメニュー画面に戻る。R1ボタン：音のフェイント。L1ボタン：色と音のフェイント。

【ルール】勝負は５回戦。黄色く電球が点いたら相手より早く◎ボタンを押す。点灯していないときに押すと、その時点で失格となります。



魔性の魅力を持つ DPS-D

キミはこの事実を直視できるか!?

さて、「DPS-Dの魅力とは何ぞや？」……と聞かれたらアナタは何と答えますか？ 付録CD-ROMや本誌の内容の充実っぷり、また読者コーナーの濃さなどが最たる理由と思います。しかし、それ以外にも何かあるのではないかと、作り手側の私たちですら最近感じずにはいられません。なんかこう本誌自体から特殊なオーラが発せられているような……。気のせいでしょうか？ こんな疑問から今回は、道ばたに本誌を置いてみて、どんな人々がどんな反応をするのか観察してみることにしました。さてさて、その結果は？

◀まずは何気なく本誌を道ばたに設置。準備OK!!

▲やや、バトルアックスを持った謎の冒険者（?）さんまでも本誌の魅力に引かれているぞ！

▲なんと季節はずれのサンタまでもが現れて本誌をチェックし始めたぞ!! やはりDPS-Dには、魔性の魅力のようなものがあるのだろうか……。

春うらら…うらうら気分でカムヒヤ、カムカムよ♥

超募集中！

見たとたんに「ドッギャーン」と、効果音がどこからともなく流れてきてしまうような衝撃的な作品をお持ちの方はいませんか？ もし、その作品が付録CD-ROMに入るようなモノ（ムービーやサウンド、ゲームなど）なら、ぜひともDPS-D編集部まで送って下さい。プロ、アマは問いません。もちろんメーカーの方でもOKです。あなたのスゴイ作品をお待ちしています。あと、友だちや親族の方がスゴイ作品を隠し持っていたら「DPS-Dに送ったら？」と囁いてあげて下さい。それが世のため人のためってなもんです。

あて先 〒101-8305（株）メディアワークス「DPS-D超募集」係まで

DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★ DENGEKI PlayStation D CD-ROM ★

MOVIE SPECIAL

『女神異聞録ペルソナ』での事件から3年…。今再び、ペルソナが降臨する！

あのキャラも再登場!!

ペルソナ2 INNOCENT SIN. 罪

数々の新システムを取り入れた待望の続編がついに登場!!

大ヒットを記録した人気RPGがパワーアップを果たして帰ってきた！ タロットカード、合体魔法攻撃、噂システムなど、前作にはなかったシステムを多数搭載。舞台は変わったものの、「思春期の少年少女が登場する青春モノ」というコンセプトは変わっていないぞ。さらには前作に出てきたあのキャラたちも再登場するのだ!!

ペルソナ2 罪

夏予定 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

 ©ATLUS 1996,1999

Characters
キャラクター

前作では聖エルミン学園の生徒がパーティを組んで活躍したが、「2」では様々な立場のキャラが協力して戦っていくことになる。そのメインキャラが右の5人だ（フィレモンとジョーカーを除く）。なお、ゆきののほかに前作から引き続き登場することが判明しているのは冴子先生（高見冴子）とハンニャ（反谷孝志）の2人だけ。どちらも去年、聖エルミン学園から七姉妹学園に転勤してきた。前作で教頭だったハンニャが校長に昇格しているのが興味深い。聖エルミン学園では嫌われていた彼だが、七姉妹学園では生徒たちから慕われているようだ。

▲パーティ最年長は意外にもヒロインの舞耶。雑誌記者だけに悪魔とのコンタクトもお手のもの？ ゆきのも再登場している。

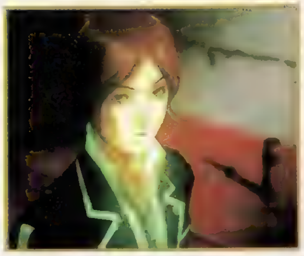
Story
ストーリー

すべてはまた、学校から始まる…

20世紀も終わりに近づいた1999年、珠閒瑠（すまる）市。周防達哉が通うセブンスこと七姉妹学園の生徒の間に奇病が流行り始めていた。奇妙なのは、その少し前から「セブンスの校章は呪いの紋章で、身につけていると容貌が破壊される」という噂がささやかれていたことだ。一方、セブンスとは対称的に〝イケてない学校〟として有名だった春日山高校（通称カス校）に関する噂も流れていた。こちらは「カス校の校章は魔除けの紋章」という内容で、いつしか両校の立場は逆転しく……。しかもそれらの噂は、次々と現実になっていったのだ。あるきっかけによりペルソナという別人格を召喚できるようになった達哉は、後輩のギンコ、カス校番長の栄吉らと共に街に起こる様々な事件を追っていく。次第に明らかになる噂と事件の関係。一体、この街に何が起こっているのか？　そして、達哉たちの命を執拗に狙う、謎の人物「ジョーカー」の目的とは何なのか。……その真相は、まだ誰も知らない。

MOVIE CHECK!

去る1月31日に、六本木ベルファーレで行われたアトラス主催のイベント「闇のサバト」。ここで何の前触れもなく披露され、ファンのド肝を抜いたのが、今回収録したこのムービーなのだ。そのレアな映像を、存分に楽しんでもらいたい。



Persona
ペルソナ

心の奥底に潜んでいる自分の多面性（神や悪魔の姿と能力を持ったもう１つの人格）が具現化した力。術者（ペルソナ使い）の無意識から現実世界へとやってきて、悪魔と戦ったり、魔法をかけたりして術者を助けてくれる。とはいえ、すべての人がペルソナ使いになれるわけではない。主人公たちもフィレモンに認められて初めて使えるようになるのだ。なお、達哉たちが初期に降魔させているペルソナ以外は、すべてベルベットルームで作ることになる。なお、ペルソナカードを作ってしまえば、前作とは違ってイゴールの力を借りずに、任意に降魔することが可能になるぞ。

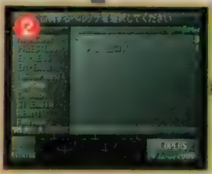
◀ペルソナのデータ。レベル等のパラメータだけでなく、魔法や個性も表示されている。

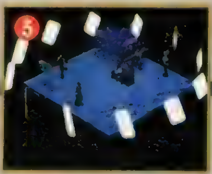
▲「TOWER」というアルカナ属性を持つタロットカードを入手した。これがペルソナの基になるのだ。

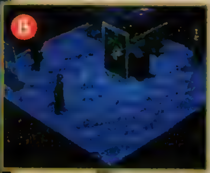
◀舞耶の初期ペルソナであるマイアが降魔したところ。これにより舞耶は魔法などを使えるようになる。

タロットカードを集め、ペルソナを召喚してもらおう！

ペルソナ召喚時の流れは以下の通りとなっている。まず、タロットカードを用意（写真①）。すると、どのペルソナカードができるかをイゴールが教えてくれる（写真②、③）ので、そこから欲しいペルソナを決定（写真④）。あとはすべてをイゴールにまかせればOKだ（写真⑤、⑥）。その後、必要なペルソナをストックに加えれば完了となる（写真⑦、⑧）。







ヴォルカヌス

達哉の初期ペルソナ。ローマの火と鍛冶の神で、ギリシア神話のヘパイストスと同一視されている。

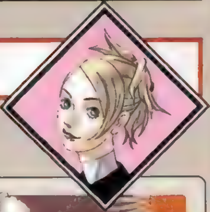
マイア

舞耶の初期ペルソナ。ギリシア神話に登場する巨人族の１人。アトラスの娘、プレアデスの長女。

ラダマンティス

ミッシェル（栄吉）の初期ペルソナ。ギリシア神話に登場する冥府の三判官の１人でゼウスの息子。

エロス



ギンコ（リサ）の初期ペルソナ。大神ゼウスと愛と美の神アフロディテの子で、恋をばらまく神。

ヴェスタ

ゆきのの初期ペルソナ。優しさと慈愛に満ちた女神。ギリシア神話のヘスティアと同一視される。

Stage 舞台

人口128万の政令指定都市、珠閒瑠市。珠閒瑠とは夜空に輝くスバル（プレアデス星団）の別名で、「すまる」と読む。真円を基本とした区画整理は戦国時代からの名残だ。現在は新聞社や出版社、テレビ局といったメディア企業がたくさん存在している大都市へと成長した。若者の街として急速に発展した地区、大人の雰囲気が似合うシックな地区、下町風情が今でも残っている地区、そして海に面した港町など、個性的な特色を持つ地区がひしめき合うようにしてこの街を構成している。上の写真は七姉妹学園などがある蓮華台地区での移動画面。前作ではマップ上をプレイヤーが実際に移動させていったが、今回の「2」では行き先をコマンドで選択するようになった。珠閒瑠市にある代表的な施設は下のとおりだ。

七姉妹学園

主人公やギンコが通っている共学高校。通称セブンス。カッコイイ系の男子が多いと評判で、学園祭には近隣の女子高生が大勢やってくる。最近、容貌が破壊される原因不明の奇病が流行っており、多くの生徒が顔に包帯を巻いて登校している。

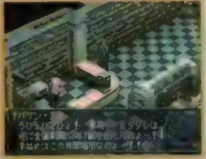
▲▶セブンスに蔓延する謎の奇病元凶となっているのは、本当に校章なのか……？

春日山高校

"イケてない"男子しかいないと馬鹿にされている男子高。通称カス校。低い偏差値、やる気のない運動部、札付きの不良生徒とマイナスイメージが強く、他校の生徒から嫌われている。暴力事件が多発していた問題校だったが、栄吉が番長になってからは落ち着いてきた。

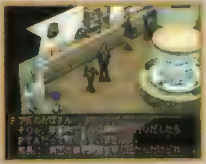
◀カス校の番長である栄吉　彼の力で学校もイメージアップしたようだ

薬局　サトミタダシ



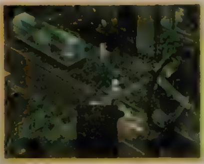
「ヒットポイント回復するなら〜」のテーマソングでおなじみの薬局。戦闘で負傷したりバッドステータスになったときのためにも、ここで薬を買っておきたい。

Kaori（かおり）



様々な香りを扱う店。ここではアロマ療法が受けられるが、この療法はケガや病気にも効果があるといわれている。前作の病院に近い施設なのかもしれない。

時間城

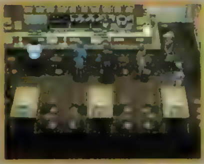


レトロな雰囲気が味わえる時計屋。高級なアンティーク時計をはじめとする数多くの時計が売られている。ただ、ゲーム内での役割はまだよくわかっていない。

富永カイロプラクティック

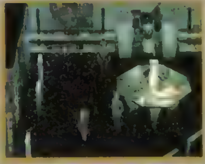
カイロプラクティックの本場アメリカで修行してきたMr.富の治療所。彼はどんなケガや病気であっても、黄金の指でたちどころに治してしまうという。

ラーメンしらいし



見た目はごく普通のラーメン屋。しかし、この店のおばちゃんは元ロシアのスパイだと噂されている。それが事実かどうかはゲーム内で明かされることだろう。

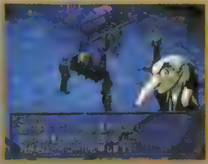
Rosa・CANDITA（ロサ・カンディータ）



流行の洋服を扱う、ファッションにうるさいOLにも大人気のブティック。前作にも同名の店が登場していたが関係は不明。防具などを買えるのだろうか？

ベルベットルーム

感性豊かな者だけが入れるといわれている、意識と無意識の狭間に存在する部屋。ここでは、この部屋の主人であるイゴールが、ペルソナの召喚やストック入れ替えなどをしてくれる。



Battle 戦闘

悪魔と遭遇したら戦闘となる。ただし、コンタクトコマンドで交渉をしたり、エスケープコマンドで逃走を試みることも可能だ。前作同様、戦闘は最初に全員の行動を設定するシステム。ただし前作とは異なり、戦闘フィールド内を自由に移動できる（敵と味方が別のエリアに表示されない）ようになった。

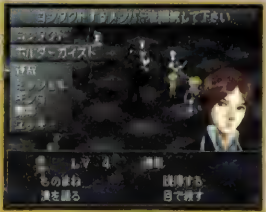
◀◀ダンジョン（客観視点になった点に注目！）内を歩いていると、突然白い光に包まれた。これは悪魔と遭遇したことを現わすサインだ。

◀先制攻撃されない限りこの画面になる。出現した悪魔の顔ぶれを見てから対処方法を決めよう

コンタクト

悪魔と交渉するためのコマンド。交渉をうまく成功させるとタロットカードやアイテム等をもらうことができる。喜ばせたほうがいい悪魔もいれば、脅したほうがいい悪魔もいるので、最初のうちは試行錯誤の連続となるだろう。パーティキャラはそれぞれが独自のコンタクトコマンドを4種類ずつ持っている。悪魔との相性を考えて、誰がどのコマンドで交渉するかを決めよう。

▶出会った悪魔に対してコンタクトコマンドを実行してみよう。

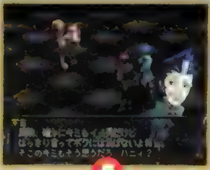


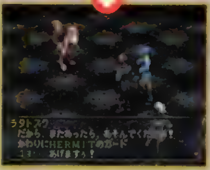
◀誰のコマンドを使うのかを決めるシーン。ここでの選択が交渉の成否に大きく影響する。

複数キャラが同時に会話できるようになった!

前作では悪魔と1対1で交渉していたが、今回の『2』では複数キャラが同時に交渉できるようになった。最大3人の味方キャラが同時に会話に参加できるので、会話のバリエーションも一気に増えたのだ。これで交渉成功率もアップする……かな？

◀複数のキャラが同じ交渉の場につけるようになったのだ。



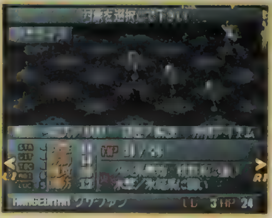


▼▶2人が前に進み出て悪魔と交渉している点に注目！　この人選も交渉の成否に大きく関わってくるのだろう。

▲うまく交渉がまとまると、悪魔がプレゼントをくれるのだ。その内容は各種のアイテムからタロットカードまで様々。いずれにせよ、戦いに役立つものであることは間違いないぞ。

アナライズ

悪魔を解析し、ステータスデータを表示させるためのコマンド。前作では、レベルやHPといったパラメータはもちろん、特性や特殊能力までもが参照できたが、今回それがどうなるかは今のところ不明。ただ、どちらにせよ重要なコマンドであることは間違いない。



◀アナライズした時点でのパラメータ等がわかる。見逃しがちなコマンドだがとても役に立つ。

前作の物語をおさらい!

歴史の古さを感じさせる遺跡や神社と近代的なビルが同居する御影町。10カ月ほど前、ハイテク企業セベクが拠点を設けた頃から、この街に怪しい噂が飛び交い始めた。夜中に地下から聞こえる不気味な機械音、社内を徘徊する幼女の亡霊。これらは、若くしてセベク支社長に抜擢された神取鷹久が持つ野望と関係があるのだろうか？　一方、ミッション系高校、聖エルミン学園の2年生である主人公はマーク、ゆきの、南条、病弱で入院している麻希らクラスメイトに囲まれ、平和な学生生活を送っていた。しかし、「自分の未来が見える」という占い遊び、ペルソナ様遊びをきっかけに起こった一連の神秘的な出来事が、彼らの運命を変えていった。心の奥底に潜む別なる人格の力、ペルソナに目覚めた主人公たちは、街を襲う異変に直面し、否応なく事件に巻き込まれていく。そしてそれはセベクの神取とつながっていくのだった。

「女神異聞録ペルソナ」は「真・女神転生」の流れを汲む、PSにおけるシリーズ第1弾。物語展開によって「セベク編」と「雪の女王編」とに分岐するなど、斬新な仕掛けがたくさん用意されていた。

冴子先生

▶主人公たちの担任にして英語教師。男っぽくてさっぱりとした性格の美人で、生徒からの人気も高い。前作「雪の女王編」における重要人物。

ゆきの

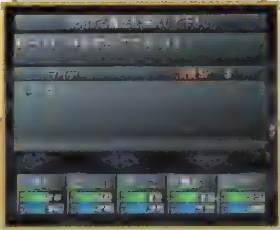
◀前作では主人公のクラスメイトとして登場。見た目は怖そうだが、優しい性格をしている。なお、前作で彼女が仲間になるのはストーリーの序盤と、アナザーストーリーである「雪の女王編」だけだった。前作では「ゆきのさん」と呼ばれていたが、今回は……？

作戦

戦闘時のコマンド内容が一部変更された。前作のシステムを基本にしながらも、より細かい設定が可能になったのだ。中でも注目してもらいたいのが「合体魔法」というコマンド。これは複数のペルソナが協力して魔法を出すという、武器攻撃、魔法攻撃に続く第三の攻撃方法なのだ。地味ながら「行動順変更」も重要なコマンド。これにより、戦略性が大幅にアップしたぞ。

▲これが「作戦」選択後の画面。見てのとおり、キャラデータ表示部分のレイアウトも変更された
▶ペルソナを呼び出し、魔法を唱えさせたところ

行動設定



▶魔法選択。ペルソナが覚えている魔法しか使えない

各キャラの行動を入力する、戦闘時にもっとも多用することになるコマンド。内容は基本的に前作と同じで、装備している武器で攻撃したり、ペルソナの魔法を使ったり、手持ちのアイテムを使ったり、防御したりする。敵の弱点をつくような攻撃を心がけよう。

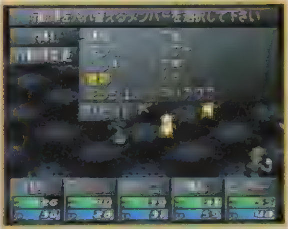
◀一度設定した行動であっても「戦闘開始」前なら変更可能だ

◀魔法が効きにくい悪魔を相手にしたときは武器攻撃が効果的

行動順変更

今回の『2』から使えるようになったコマンド。パーティメンバーが行動する順番をプレイヤーが自由に設定できるようになったのだ（前作では素早さのパラメータによって行動順番が決まっていた）。魔法で敵の防御力を下げておいてから攻撃したいときや、特定の合体魔法を出したいときなどに役立つ。緻密な作戦が求められるボス戦で特に威力を発揮するだろう。変更しなければ、従来どおり素早い順に行動する。

▼画面に表示された順番で行動する。入れ替えも簡単だ



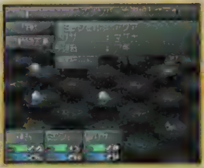
▲行動順を入れ替えることで戦略的な戦闘が可能になった

合体魔法

その名の通り、複数のペルソナが同時に魔法を繰り出すという新システム。相乗効果により、それぞれを単独で出したときよりも高い効果が期待できる。ただし、最初から合体魔法を使える訳ではない。複数のペルソナの魔法攻撃が特定の組み合わせ（魔法種類と攻撃順番が関係する）になったときに初めて発動するからだ。一度発動した合体魔法は、リストに名前と魔法の組み合わせ方が記録されるぞ。

▼▶合体魔法は演出も派手になっている。合体魔法が発動する組み合わせを見つけるのも楽しそう

◀合体魔法発動までの手順を紹介しよう



◀まず魔法を選び、順番を入れ替える

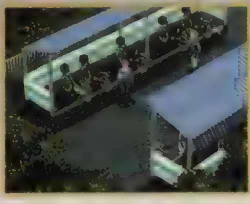
◀魔法と順番、それぞれが合っていれば……。

◀発動！一度発動させれば以降は任意に出せる

気になる新システムはほかにも！

クォータービュー

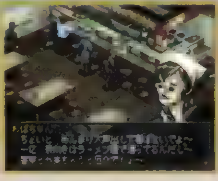
前作のショップ内など一部で採用されていたクォータービュー。今回はダンジョンもクォータービュー（客観視点&半透明処理）で表現されることになったのだ！

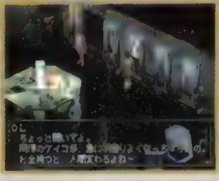


◀主人公の姿を常に斜め上から見る形になった

噂システム

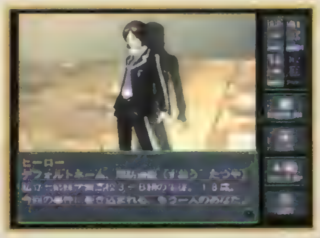
街で広めた噂が影響力を持ち、いつの間にか現実をも変えてしまうという画期的なシステム。『ペルソナ2 罪』では、この噂というものが深く物語に関わってきそうだ。この噂システムにより、人物の過去やストーリー、さらにはマップの形状やアイテムの性質までもが変化してしまう可能性も!? 物語が進むと現れる、ある人物に依頼することで噂を広めることができるらしいのだが、はたしてその人物とは何者なのか……？



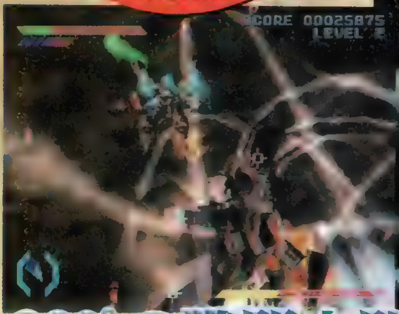


『ソウルハッカーズ』同梱の体験版も要チェック！

現在発売中の『ソウルハッカーズ』に『ペルソナ2 罪』の体験版がついてくる！ 最初のボス戦まで遊べる上、「資料室」や「学校案内」といったオリジナル要素まで楽しめるのだ。



DENGEKI PlayStation D CD-ROM 体験版



360°の戦闘空間!

ド迫力の攻撃システム!

華麗にして迫力のリプレイモード!

これが新世紀3D・STGだ!!

OMEGA BOOST

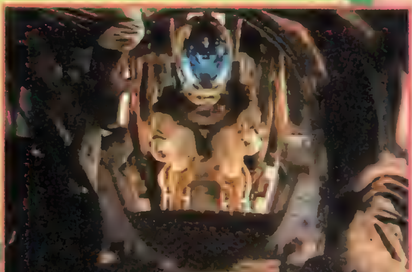
オメガブースト

あの『GT』のスタッフが贈る、心シビレるほどカッコいい3D・STG、『オメガブースト』。まったく新しいプレイ感覚を持ったこのSTGの魅力を、とくとご覧いただくことにしよう!

STORY

未知なる敵を倒すべく時空の果てへと…

ある日、コンピュータネットワークに「アルファ・コア」と名乗る反乱分子が出現、コンピュータ制御された兵器などを使って人類を攻撃しはじめた。その原因が史上初のコンピュータ「ENIAC」のバグにあると読んだ人類は「オメガブースト」を開発。1946年へと「オメガブースト」を送り出す!



オメガブースト

4/22 STG ▶¥5,800 ▶SCEI

▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

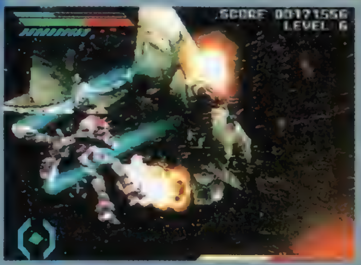
©Sony Computer Entertainment Inc.

機動兵器オメガブーストを操り、コンピュータの反乱を阻止せよ!

手軽な操作で、カッコいいプレイをガンガン決められる〝気持ちよさ〟。それを追求したのがこの『オメガブースト』だ。このゲームには、プレイしながらシステムを覚えられる「TRAINING」モードが用意されているほか、難易度設定も可能となっているため、ＳＴＧ初心者でも気軽に楽しめるゲームになっているぞ。また、プレイの仕方によってステージクリア時にランキングが表示される（そのランキングにより、その後のステージの難易度が変化する！）ため、上級者には上級者なりの楽しみかたもバッチリ用意されている。『オメガブースト』は、ＳＴＧ初心者から上級者まで、誰でも楽しむことができる本格派３Ｄ・ＳＴＧなのだ！

自機の移動

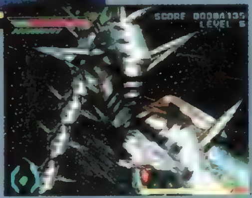
このSTGでは、自機の操作は上下左右、前方、そして斜め４方向の９方向への移動が基本になる。また、L1ボタンを押しながら✚キーで、特定の敵に視点を向けながら回りこむように移動する（右の写真）なんて芸当も簡単に行えるのだ。



必殺技

一定数の敵を倒すと体力ゲージの上のゲージ（画面一番左上のゲージ）が上がっていき、ある一定量を越えると、ゲージが青色になって、威力絶大なヴァイパーブースト（必殺技）を使えるようになるぞ。これを使えば一発逆転も夢じゃないのだ（ちなみに、体験版では必要分のゲージをためることができないので、必殺技は使用できない）。

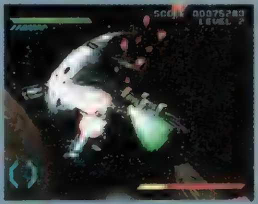
◀ヴァイパーブーストを発動させると、自機は青いオーラに包まれ、無敵状態になる。そのまま体当たり攻撃を行うのだ。



▶光と化した自機によって、敵は大ダメージを被る。

バルカン

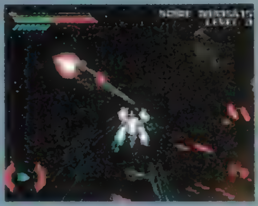
バルカンとは単発のエネルギー弾を連続して発射する武器のことで、このSTGのもっとも基本的な攻撃手段になる。真っ正面の、ごく近くの敵にしか当てられないが、使い道は多いぞ。



▶ごく近くにいる、真っ正面の敵を攻撃するなら、バルカンが一番。

ブースト

ブーストとは、一時的に急加速して、自機正面方向にダッシュをかけるアクションだ。特定の敵に対して手早く距離をとりたい場合や、敵のレーザーなどを緊急回避したいときに使おう。



▶白い光を発する急加速。敵の攻撃を緊急回避したいときに便利だ。

スキャン&ロックオンレーザー

スキャンおよびロックオンレーザーは実践的な攻撃の第１歩だ。ただ単に便利というだけでなく、このSTGの爽快感の原動力も担っているので、ぜひマスターしておきたい。どちらも操作は簡単だし、性能（ロックオンのかかりやすさなど）も上々なので、初心者でも安心だ。

スキャン

スキャンとは、ほぼ一瞬にして自機の向きを一番近くの敵に向けるアクションだ。とても便利だぞ。

ロックオンレーザー

武器を撃たない状態のときに、自機の照準が敵をとらえると、その敵にロックオンマーカーがつけられる。このときに攻撃ボタンを押すと、ロックオンレーザーが放たれ、マーカーのついた敵に確実にヒットするのだ。

CHECK POINT カッコよくキメたプレイはリプレイで鑑賞!

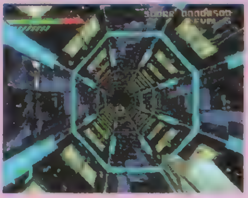
このゲームでは、プレイした模様を鑑賞できるという、リプレイ機能が用意されている。気に入ったリプレイをメモリーカードにセーブし、いつでも鑑賞することができるのだ。しかもリプレイ鑑賞中は、視点を自由に切り替える事もできるぞ。ほかにも、コマ送りや早送りなど多彩な機能があり、まるでビデオを編集するように、リプレイが作れるのだ!!

ZONE8までの熾烈な戦いをダイジェストで紹介！

キャラとストーリーの緻密な設定により、独自の世界観を構築することに成功している『オメガブースト』。ここでは、このゲームの全9ZONE中、ZONE8までのステージをダイジェストで紹介していくことにしよう。綺麗な背景はもちろん、メインメカデザインを「超時空要塞マクロス」でおなじみの河森正治氏が担当しているだけに、登場キャラもカッコいいものばかりだ。どのステージも見どころ満載だぞ。

さりげない演出にも注目して華麗なグラフィックを堪能しよう！

ゲーム中およびリプレイ中の自機の機体の表面に、『GT』でおなじみの環境マッピング（周囲の背景が映り込んでいる）が施されていることに気づいただろうか？　これは特にZONE5で確認しやすいぞ。



◀右下のキャノンに注目。背景の青い光が映りこんでいるのがわかるかな？

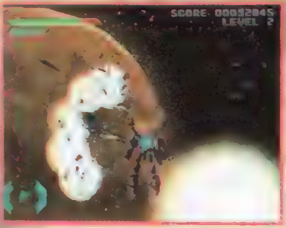
ZONE1 浮遊要塞WOLMUZ

宇宙に飛び立ち、タイムスリップ装置が設置された、惑星ηを目指すオメガブースト。ところが、アルファ・コアの魔の手はもうすでにオメガブーストのところまで届き、早速敵軍最前線との戦闘が開始される。

◀様々な敵キャラが、自機の行く手を阻もうとする。

ZONE2 η成層圏

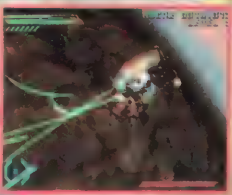
惑星ηの成層圏までたどりついたオメガブースト。大型の敵艦を破壊すると、その残骸は惑星ηにゆっくり落下していきながら、最後の大爆発を起こす。SFファンなら涙もののこんな凝った演出が随所に盛り込まれているステージだ。



◀敵ロケットを撃沈すると、惑星ηへと墜落していくぞ。

ZONE3 η上空

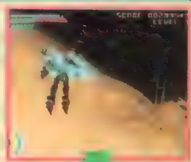
惑星ηのピンク色に染まった空が印象的なZONE3。惑星上空が舞台ということで、ここでは全ZONE屈指のスピーディな展開が楽しめる。超音速で飛び回る敵を相手に、次々とロックオンレーザーを叩き込む快感は一度プレイしたら病み付きになるぞ。



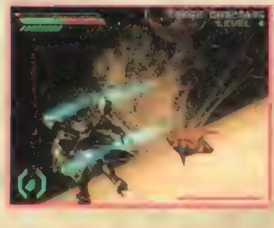
▲空中を飛翔する中ボス。動き方もカッコいいぞ。
◀猛スピードで駆け抜けていく敵機。迫力満点！

ZONE4 η地上

ここでは、惑星の地表が舞台になる。砂地の地表から飛び出す敵がガンガン登場するため、ドキドキものの展開が楽しめる。地中を突き進む敵の描写や、出現時に吹き飛ぶ砂塵などの演出も必見。



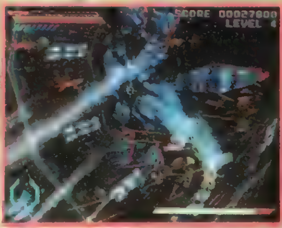
◀地表の砂が盛り上がったかと思うと、そこから敵が飛び出し、自機に襲いかかる。



◀ヘビのように長い巨体を振り回し、体当たりをしかけてくる中ボス。まき散らされる砂塵が、これまた美しい。

ZONE5 タイムシャフト

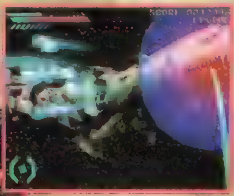
地表から惑星中心部に向かって垂直に設けられた、人工トンネルを降下するステージ。自由落下しながら進む設定のため、その場停止（R1ボタン）はこのステージでは使うことができない。ガンガン迫ってくる障害物も脅威になるぞ。



◀ボスは多彩な攻撃をみせるカニ型ロボット「ソルゴール」。

ZONE6 機動戦艦DELGRET

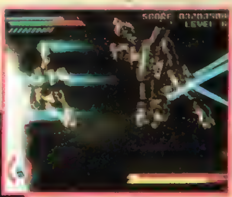
タイムスリップすることには成功したものの、目的の1946年とは違う時代にワープしてしまったオメガブースト。やむをえず、この空間で惑星ηと同じ性質の惑星を探し出し、その場所からのワープを試みる。数で勝負してくるアルファコアの大軍勢は圧巻の一言。

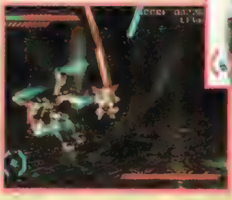


▲巨大戦艦と交戦。その手強さはハンパではない。
◀ボス「デルキューラ」。長い体の動きがユニーク。

ZONE7 機械化要塞惑星地上

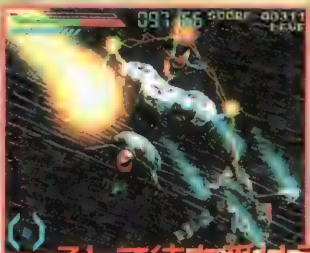
ついにオメガブーストは、機械化要塞惑星の地表に下り立つ。右のボス戦の写真で、画面右下のゲージ（これはボスの体力ゲージなのだ）が2本あることに注目。ただでさえ手強いボスを、このステージでは2体いっしょに相手にしなければならないのだ。





▲2体のロボットがボス。息の合った動きをみせる。
◀サーチライトが照らす、惑星表面での戦闘シーン。

ZONE8 機械化要塞惑星内部



▶制限時間以内に、ボスとの一騎討ちを制さなければならないのだ。

ついに惑星内部に進入したオメガブーストだったが、そこには強敵との一騎打ちが待ち受けていた。写真（画面上）にタイム計測表示があるのに注目。なんとここでは、制限時間以内に相手を葬る必要があるのだ！

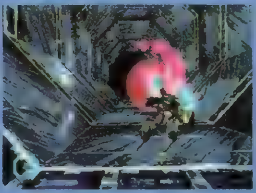
そして待ち受ける最終防衛兵器…！

Operation MANUAL

◎体験版操作マニュアル

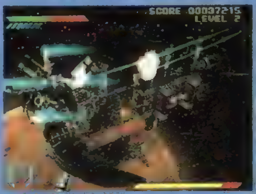
1 「TRAINING」でゲームに慣れよう

「MAIN MENU」から「オメガブースト」を選択すると、ゲームのタイトル画面になる。ここでは、3つのモードが選択できる。「TRAINING」モードでは、このSTGの基本的な操作を練習できる。まずはこのモードで4つのレッスンに挑もう。ここで基本操作がマスターできるようになっているので、初心者でも安心なのだ。



2 「ZONE PLAY」に挑戦

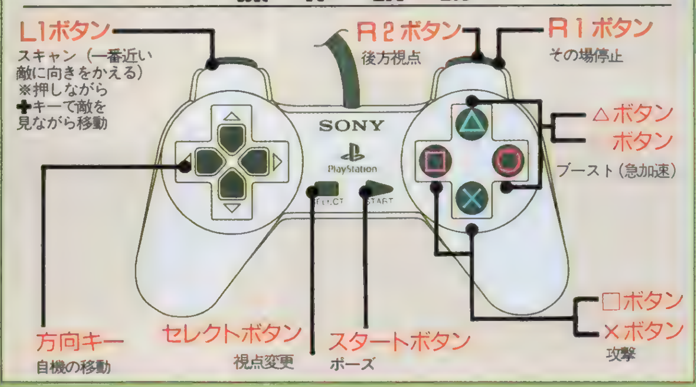
「ZONE PLAY」モードでは、実際のミッションに挑戦することができる。遊べるのはZONE 2のみだけど、ゲームの雰囲気や魅力はこれだけで十分に伝わるはずだ。もともと序盤のステージなだけあって難易度も手頃なので、STG初心者でも手軽にプレイできるはず。グラフィックも美しいステージなので、背景にも目を向けながらプレイするといいぞ。



3 オプションで環境設定

「OPTION」モードの各項目の機能は、「CONTROL」はキーコンフィグ、「BGM VOLUME」は音楽の音量調整、「SE VOLUME」は効果音の音量調整、「DIFFICULTY」はゲームの難易度設定、「INFORMATION」はロックオンマーカーなどの情報表示をするかどうかの設定、「ADJUST SCREEN」は画面表示位置の調整だ。ちなみに、製品版ではこの6項目に加えて「SELECT BGM」という、曲を選曲できる機能も追加されている。

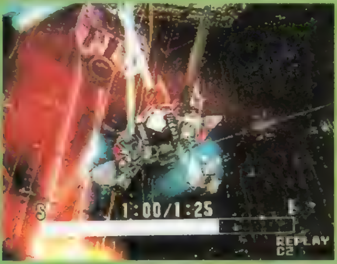
操作説明



美しいプレイこそ、このSTGの華！とことん「カッコよさ」を求めてみよう

リプレイを使いこなせ

リプレイの操作方法を覚えれば、鑑賞のおもしろさも100倍アップするぞ。初期状態の視点は、様々なアングルが組み合わさった「AUTO」に設定されているけど、セレクトボタンを押すごとに特定の視点7種類に自由に切り換えられる（その中の「MANUAL」視点のときには、✚キー操作で周囲を見渡せる）。なお、◎ボタンを押せば、視点は「AUTO」にもどせるぞ。また、L1ボタンを押し続けるとコマ送りに、R1ボタンを押し続けると早送りが可能。もし、タイム表示バーが邪魔だと思うならオプションの「INFORMATION」を「OFF」にしておこう。

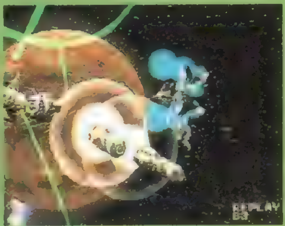


◀お気に入りのシーンのコマ送りや、興味ないシーンの早送りも自由自在。

▶同じシーンも、視点が違えば雰囲気はガラリと変わるのだ。

自分のプレイを見てみよう

ZONE 2をクリアしたあとか、ポーズ中に「REPLAY START」の項目を選べば、そのステージでの（コマンド選択するまでの）リプレイを鑑賞できる。



◀自分のプレイを鑑賞するのも結構楽しい。

COMのリプレイも鑑賞できるぞ

メインメニューから進むことができる「REPLAY」では、COMによるリプレイを鑑賞できる。収録されているリプレイは、ZONE 2、3、5の3つだ。

◀COMのプレイは、攻略の参考にもなるぞ。

タイムアタック大会開催！ DPS-Dでは、「オメガブースト」の「ZONE PLAY」モードを使ったタイムアタック大会を開催するぞ。対象となるZONEは2、4、6の3つ。自慢のタイムが出たら、リプレイをメモリーカードにセーブしてガンガン応募してくれ！ 大会の詳細はP.69を参照してほしい。

DENGEKI PlayStation D CD-ROM ✦ 体験版

LORD of MONSTERS
ロード オブ モンスターズ

モンスターと魔法が作る召喚師のストーリー

ロード オブ モンスターズ

6月(予) SLG	▶¥5,800(予) ▶SCEI ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

インターネットで爆発的人気を博したネットワークゲームが、リアルタイムストラテジーとしてPSに登場。

ゲームの舞台は[illegible]と呼ばれるファンタジー世界。その世界は大いなる危機を迎えつつあった。ある日突如として現れた「柱」が次々と「魔」を生み出し、魔は人々に襲いかかったのだ。人々は魔法の力で魔に対抗したものの、強力な魔に[illegible]ことは[illegible]かった。そんな中、偉大なる魔道士ウグトは、強力な存在の力を借りる召喚術を編み出し、滅びかけた世界を救った。だがウグトの死後、柱の封印は崩れ、世界は再び滅亡の縁に……

インターネット好評稼働中!!
http://www.scei.co.jp

リードでも触れているように、この作品は1996年に「ゲームやろうぜ」チームが発表したネットワークゲームが基となっている。このオリジナルは「Ⅱ」にバージョンアップされて現在も稼働中。国家運営に、モンスター集め、そして熾烈なバトルなどが人気を呼び、最盛期には1日100万アクセスを記録したことも！

 © Sony Computer Entertainment Inc.

『ロード オブ モンスターズ』ゲーム進行ガイド

このゲームは、右にあるように①ワールドマップの移動→②戦闘フィールドの確認→③オーダー組み立て→④バトルという流れで進行する。戦術系のゲームとしては割とシンプルな構成のため、SLGが苦手なプレイヤーでもそれほど違和感なく溶け込める。ただし、多彩なオーダーの組み立てや、緊張感溢れる戦闘の奥深さは一級品。

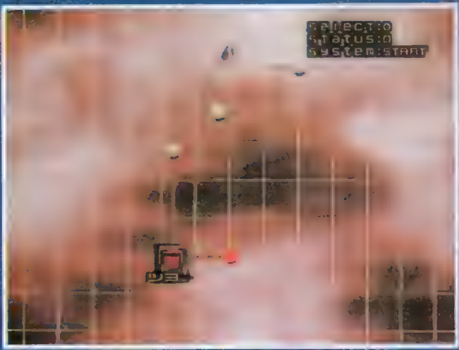
1.ワールドマップ

MAP

選択した道によって展開が変化する

ゲームにはコイン、ピッシュ、ハーネット、ケイスの4人の主人公が用意されており、プレイヤーはこのうちの1人を選んでゲームをスタートする。4人はいずれも召喚師だが、それぞれ召喚するモンスターの系統が異なるため、戦略が大きく異なってくる。もちろん、選んだ主人公によってストーリー展開も変化する。主人公を選択したら、ワールドマップ画面での移動シーンとなる。

画面に表示されるルート上に存在する、フィールドをカーソルで選択すれば移動は終了。ちなみにルートはところどころで分岐しており、プレイヤーの選択によって、ストーリーの流れが左右されるケースも……。



2.戦闘フィールド確認

FIELD

地形と位置関係からバトルの展開を予測

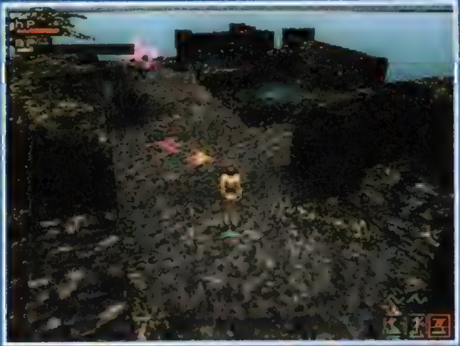
ワールドマップでの移動後は、移動先の戦闘フィールドの地形や、自分と敵召喚師の初期配置、そして敵のHPやMPといった情報が表示される。まずはこれらの情報をもとに、基本的な戦略を練ることが重要となる。戦場は起伏に富み、ときには壁や水などの障害となる地形も存在する。当然地形によるモンスターの得手不得手などもある。どのようなルートで敵に接近するのか、自分自身を守るにはどのポジションが適しているのか？　長期戦になるのか？　それとも短期決戦となるのか？　連れて行くモンスターや用意する魔法の組み合わせは？　プレイヤーの予測がバトルの成否を握っている。

3.オーダーの組み立て

ORDER

ポイントとなるのは機能的な組み合わせ

戦闘で使用するモンスターと魔法、そしてアイテムといったカードの組み合わせを決定する。ちなみに、戦場に持っていけるのは最大で12枚。戦闘フィールドの情報に基づいて、もっとも機能的に戦えそうな組み合わせを考えるのがポイントだ。例えば、移動が困難な地形ならば、間接攻撃が可能なタイプのモンスターや、地形に左右されずに移動可能な飛行タイプのモンスターを主力にする。長期戦が予想されるなら、HPに優れたモンスターを多めに用意し、さらに回復用の魔法も携行する、といった具合だ。モンスター単体の能力だけでなく、地形との相性や全体のバランスを考えて組み立てよう。



4.戦闘

BATTLE

瞬時の判断が互いの生死を分ける

バトルに入るまでは、敵の召喚師が使用するモンスターや、どんな戦術をとってくるのかはわからない。自分の予測が正しければよし、そうでないならば軌道修正をしながら戦うことを余儀なくされることになる。

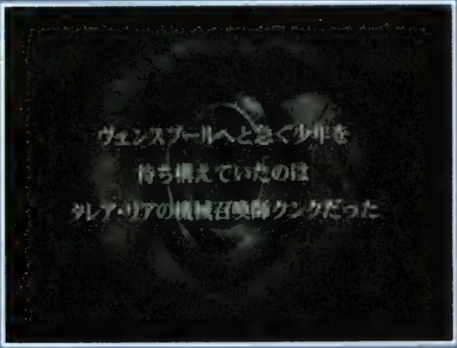
なお、バトルは完全リアルタイム。一瞬の判断力が戦いの流れを左右する。緊迫感溢れるバトルが展開していく。主人公である召喚師は、時間の経過によって回復するMPを消費し、召喚や魔法を駆使しながら、刻々と変化していく戦況に対応していくのだ。ちなみに敵、自分ともに召喚師が倒された時点でバトルは終了。召喚師には、ほとんど戦闘力がないため、守りも慎重に。

5.次の戦いへ

NEXT

次の戦いへ向けての準備を完了せよ

バトルに勝利したらストーリーシーンへと移行。「滅び」をテーマにしたシリアスなデモが流れ、再びワールドマップでの移動画面に切り替わる。基本的にはこの「移動」「確認」「オーダー」「バトル」の4つのパートを繰り返しながらゲームは展開していくことになる。なお、バトル中に倒された自キャラは、バトル中に「シールドケイジ」することで再び召喚できるようになる。また、バトル中に倒した敵のモンスターも、シールドケイジすることで戦闘終了後から自分のキャラとして使用が可能となる。このモンスターコレクションも、このゲームをやるうえでの大きな楽しみの1つだ。



戦闘システム徹底解剖

[illegible]り完全リアルタイムのバトルシステム[illegible]リアルなバトルフィールド上で、多彩な[illegible]は迫力満点!! また、一瞬の油断が命[illegible]Gとはまた違った興奮を与えてくれ[illegible]るファンタジーSLGといえる。
[illegible]れる操作も、かなり上手くまとまっており、[illegible]ことができる。配下のモンスターたちは、セミオートで自分[illegible]敵を攻撃するようになっており、序盤はモンスター任せでもけっこうイケル。まずは操作に慣れてもらって、システムを把握したうえで、攻撃目標や移動目標を細かく指示する、といった作りとなっているため、初心者でも戸惑うことなくゲームに没入できるものだ。
ただし、取っ掛かりがやさしくても、奥が浅いなどということはない。趣向を凝らしたフィールド構成、オーダーの組み合わせによって多彩に変化する戦術は、うるさ型のSLGファンをも納得させるはず。また、集めたモンスターを駆使した対戦バトルは、アツくなること間違いなしだ。

画面解説

①キャラクターパラメータ
主人公のHP、MPと状態を表示。点滅している個所は、現在選択しているモンスターの召喚や、魔法を使用する際に必要なMPを表わす。バーの色は、主人公の状態によって変化する。

②オーダーリスト
召喚するモンスターや、使用する魔法、アイテムのリストがカード形式で表示される。なお、召喚と魔法はMPを消費して行われるため、必要なMPが足りないカードは灰色で表示される。

③出現キャラリスト
召喚済みのモンスターを表示。右端は召喚師自身を示す。アイコンの下のバーは各キャラのHPや状態を表わし、バーはHPが50%以下になると点滅、25%以下で点滅速度が速くなる。

④出現キャラコマンド一覧
モンスターに与えられている指示を表わす。ちなみに記号は、右から「待機」「撤退」「攻撃」を示している。なお、補助魔法を選択した場合、対象となるモンスターの記号が青になる。

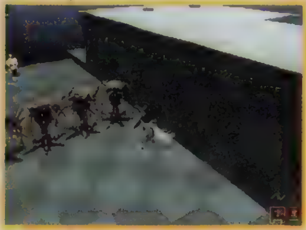
戦闘時使用コマンドガイド

完全リアルタイムのバトルだけに、コマンドの把握は不可欠。刻々と変化する状況に応じて、配下のモンスターに的確な指示を行おう!!

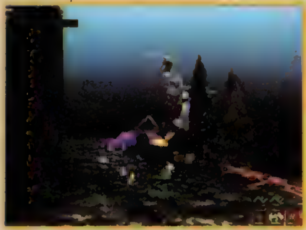
召喚・補助魔法使用
○、L1、R1ボタン
L1、R1ボタンで、召喚モンスターや補助魔法、アイテムのアイコンを左右に動かしながら、自分の使いたいアイコンを選択。◎ボタンで決定する。なお、MPを消費するモンスターの召喚と補助魔法は、必要なMPが貯まるまでは灰色で表示されて選択できない。強力なモンスターや魔法ほど多くのMPが必要だ。

▲ゲームスタート時に、まず使用するコマンド。基本はこれだ。

キャラクター選択
L2、R2ボタン
出現キャラ一覧の中から、L2、R2ボタンでカーソルを動かし、特定のモンスターを中心とした画面に変更できる。画面が移り変わると、プレイヤーはそのキャラを自分で動かすことが可能になる。全体攻撃している際に、特定のキャラだけを撤退させたり、別働隊として動かせたいときなどに重宝するコマンドだ。


▲陽動や、大事なモンスターの撤退など、重要度は高い。

攻撃・撤退コマンド
△、□ボタン
△で攻撃、□で撤退。視点が召喚師自身の場合は、△ボタンで総攻撃、□ボタンで総員撤退となる。キャラクター選択の項目でも触れているように、画面を個々のモンスターに変更してボタンを押せば、それぞれのモンスターに異なった指示を出すことができる。各キャラの状態を見極めて、細かく指示を出そう。


▲攻撃はともかく、撤退は忘れがち。貴重なモンスターは大事にしよう。

視点変更
SELECTボタン
SELECTボタンを押すことで、カメラアングルを接近(通常)、中間距離、見下ろし型の遠景の三段階に変更可能。通常は中間距離、戦場全体の状況を把握したい場合は見下ろし型、個々のモンスターの細かい動きを見たいときは近接と、状況に応じてカメラアングルを変更すると、バトルがよりスムーズに進む。

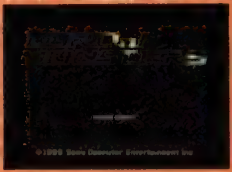
▲あまり使わないが、敵味方の位置がわかりにくいときには使用しよう。

Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

ゲームスタート 1

[illegible]



[illegible]

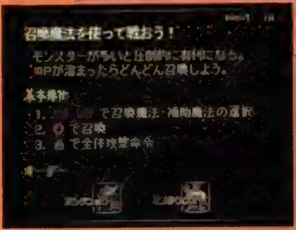
2 今回の体験版は5つのミッションが楽しめる

[illegible]

[illegible]

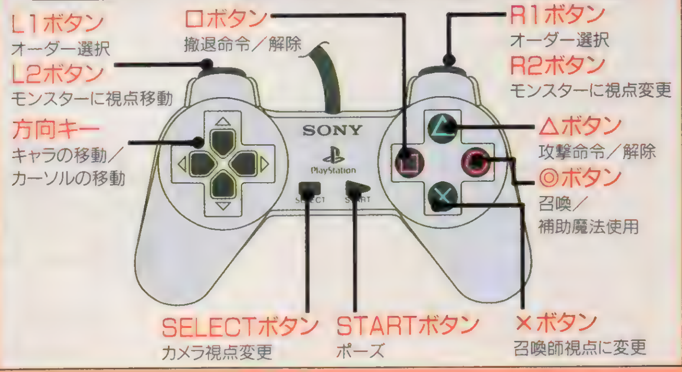
ミッションは上から順番にクリアしていこう 3

[illegible]



[illegible]

操作説明

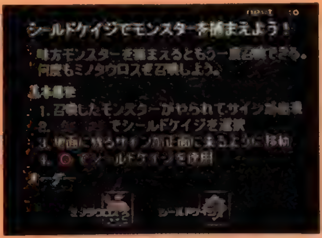


奥の深いSLGの一端にまずは触れてみよう

マニュアルでも触れているように、体験版のバトルはバトルの基本操作の把握を主眼においたチュートリアル的なもの。しかし、それでもリアルタイムバトルならではの、緊張感と興奮は十分味わえる。これに多彩な地形やモンスターの相性、オーダーの組み立てといった要素が加われば……。ＳＬＧファンならずとも、完成版が待ち遠しくなるのではないだろうか？　少なくとも、これまでのＰＳのＳＬＧとは、また違ったおもしろさの感じられる作品に仕上ることは間違いないだろう。

練り込まれた世界観とストーリーにも注目!!

システム面ではバトル部分に注目が集まる『ロード オブ モンスターズ』だが、その世界観とストーリーも見逃せない。元々ネットワーカーから熱狂的な支持を受け、バージョンアップを重ねてきた作品だけに、その世界観はかなり練り込まれたものとなっている。偉大なる召喚術の始祖を失い、滅亡へと傾き始めた世界。混沌とした状況の中、世界を救うべく立ち上がる若き召喚師。その行く手は……？　シリアスに徹したストーリーのすえに、どんな結末を迎えるのか？



▶シールドケイジを使って、モンスターコレクションを作り上げろ。

◀熾烈な戦闘シーンは迫力十分だ。

D19に、新たな体験版を収録！期待して待て!!

体験版

自分の力で商店街を作り上げろ！

おみせde店主

ファンタジーRPGと街作りのSLGが合体!? 世代交代する、さまざまな職業の主人公で世界を冒険しながら、自分の街を発展させよう!! 繰り返しプレイするたびに、おもしろさの幅が広がる新感覚のゲームだ。

おみせde店主

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶テクノソフト ▶MC(2ブロック)、PS(時計機能のみ対応)

ゲームの流れ

1人目の主人公のストーリー

●主人公を作成

名前と性別を入力して主人公キャラを作成。最初は無職のプー太郎。まずは、好みの職業を探し、各地の街で情報収集をするのが先決。

●世界中を冒険する

◎職業カードを探す
◎職業ポイントの獲得
◎開店資金を貯める
◎各地でイベント発生

自分の職業に応じて、商売やバトルを重ねながら世界各地を旅していく。なお、冒険の途中で職業を変更することなども可能。

●自分の街に店を建てる

店を構えることができれば次の主人公へバトンタッチ。店の種類が増えると、これまでいけなかった街などにもいけるようになる。

新たな主人公のストーリー

●新たな主人公を作成

新たな冒険がスタート。2回目以降の主人公には、それまで集めた職業カードが受け継がれるので、すぐに転職することも可能。

●店が徐々に増えて自分の街が大きくなる

何もない原っぱが、集落、商店街、大きな街へと成長していく。また、メモリーカードで友だちの街を隣に持ってくることもできる。

●そして、ついには……

ただの原っぱを大商店街に作り変える何代もの主人公の物語!!

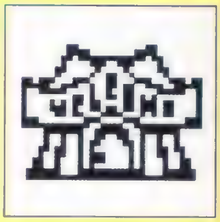
プレイヤーは街に店を建てるために世界を冒険する。まず職業に就くために必要な職業カードを探し、次に店を構えるために必要な職業ポイントと、資金を貯めていく。これらの条件を満たし、街に店を建てることができれば、その主人公の役割は終了となる。それまでの主人公はプレイヤーの街の住人となり、プレイヤーキャラは、新たに街を訪れる主人公にバトンタッチする。この流れを繰り返すことで、ゲーム開始当初は一軒の家も建っていない単なる原っぱが、次第に豊かな街に発展していくのだ。

◀最初は何もない原っぱが、だんだんと発展していく。

◀店が建ち並び、商店街も徐々に大きくなり、最後は……？

ポケステでアイテムをゲット!!

このゲームでは、ポケステがひと味違った使い方をされている。これは、ポケステの時計機能を使って、特殊イベントが発生するというもの。このイベント時には、通常プレイではなかなか手に入れることが難しいレアアイテムをゲットするチャンスが生まれるのだ。ポケステを持っている人は、このゲームをプレイするときには、必ずプレステにポケステを差し込んでプレイするようにしよう。



▲このような画面が、特殊イベント時には見られる。さて、その中は？

©1999 Technosoft Co., Ltd.

商店街を作り上げる4つのポイントをチェック!!

何もない原っぱだった土地が、徐々ににぎやかな街になっていく楽しみ。しかも街で商売を営んでいる住民たちは、それまで苦労して育ててきた自分のキャラクターばかり。街に対する愛着は、これまでの町作りSLGの比ではないだろう。ただ、これまでにないタイプのゲームだけに、序盤は少々戸惑うかもしれない。もっとも、形そのものはユニークだが、主人公たちの基本的な行動は、これまで慣れ親しんできたRPGと大きく変わることはない。各地で行なう“商売”は、モンスターとのバトルの変形だし、情報収集やイベントの流れもわかりやすい。また、主人公1人当たりに要するプレイ時間が、1～2時間と短めなのも○。これから紹介する4つのポイントを把握しさえすれば、RPG経験者はモチロン、初心者もほとんど違和感なく楽しめるハズだ。

◀冒険と商売を2本柱とするこのゲームを徹底的に極めろ!

1 主人公 選んだ職業によって特性が大きく違う

ゲーム開始当初は無職の主人公は、各地で職業カードを入手することで職業に就く。職業にはそれぞれの職種に応じた特性が存在する。例えば、きこりなら木を切り倒して道を通すことができるし、魔道士なら障害となる魔法の壁を打ち消せる、あるいは忍者なら川や海なども通過可能といった具合だ。つまり、より多くの職業カードを入手すれば、それだけ主人公の行動範囲が広がるわけだ。ちなみに職業は全部で40種類!!

パラメータ紹介

❶元気
普通のRPGでいう、HPみたいなもの。なくなるとゲームオーバー。

❷ストレス
商売を続けると増え、一定以上たまると、戦闘、商売のコマンド不可に。

❸テンション
戦闘や商売に勝つと増加。満タンになると、能力アップのモードに入る。

❹アイテム数
現在所持しているアイテムの所持数。この数分しか商売できない。

このほかにも、攻撃力、販売力（商売時の買わせる力）、防御力、忍耐力（商売時の相手のイヤミに対抗する力）、素早さ、幸運度のパラメータがある。攻撃力・防御力は戦闘時に、販売力・忍耐力は商売時に、素早さ・幸運度は両方に影響する。

2 冒険 新たな職業とアイテムを手に入れよう

◀ただフィールドを歩き回るのだけが冒険じゃない。情報が大事なのだ。

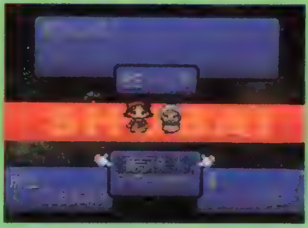
自分のお店を建てるという目的は共通でも、選んだ職業によって冒険のパターンは大きく異なる。ガンナー、冒険者、あるいは正義のヒーローといった職業なら街の外でのモンスターとの戦闘が得意。一方、薬屋や花屋、バーテンといった商業系の職業なら、街の中での行商がメインとなる。それぞれの職業の特性を生かし、職業ポイントとお店の開店資金を貯めていこう。このときにポイントとなるのが敵との戦闘。基本的には、攻撃と、アイテム使用、逃げる、の3つからの選択となるが、戦闘系の職業以外の場合は、戦闘は避けるのが基本となるだろう。

ワールドマップ

3 商売

基本はモンスターとのバトルと同じだ!!

“商売”といっても、別に難しいものではない。基本はモンスターとのバトルと同じなのだ。剣の代わりに言葉を使って街の人を説得し、自分の商品を売り込めばOK。この商売が、このゲームの最大のウリとなる。ゲーム中は、アイテムの仕入れ場所や、アイテムを売り込むべき相手など、冒険時や、いろいろな人との会話によって得られる情報が、とても重要になる。情報を制して、商売の極意を極めるようにしよう。



◀複数を相手に商売することも可能。ただし、手強いぞ。

仕入れ

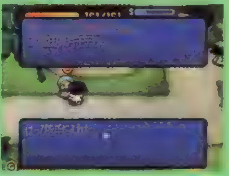
仕入れは転職を行うメタモーフ神殿か、街に存在する商売道具の出張販売店などで行う。もちろん選んだ職業によって、必要な商品は異なる。例えば薬屋なら薬、バーテンならお酒、ツアーガイドなら旅行チケットといった具合だ。この商品がないと、商売ができずにお金が増えないぞ。

商売

商品を手に入れたら、人のいるところならばどこでも商売ができる。ポイントは、扱う商品によって売りつける相手を選ぶこと。例えば薬なら、お年寄りや女性などには売りつけやすいが、子供などはあまり興味を示さない、などだ。自分の商品がどんな層にウケルのかを知るのが重要だ。

お得意様

同じ相手に商売を成功させるごとに、プレイヤーと相手の親密度が上がっていく。そして、充分に親しくなった相手は“お得意様”となる。お得意様は普通の街の住民と異なり、プレイヤーに有益な情報を与えてくれたり、アイテムをくれたりする。お得意様を増やせば、冒険もスムーズに進むってわけだ。



商売の手引き!!

●コマンドガイド

説明	商品の特徴や効果などを相手に説明する。基本的にこのコマンドを使って商売する。
サービス	「今商品を買ってくれたらこんなオマケをおつけします」といった風に相手を説得する。
世間話	正攻法がダメな相手にはコレ。相手の容姿や服のセンスを褒め、話術でその気にさせる。
アイテム	元気の回復やストレスの減少など、効能はさまざま。商売が有利になるモノもある。
あきらめる	バトルでは「逃げる」に相当するコマンド。手強すぎる相手だった場合は、あきらめよう。
EX	あるアイテムを装備していると出現。その効果は装備しているアイテムにより違う。

●相性に対応した行動を！

商売をするうえで注意が必要なのは、街の人と主人公の相性。主人公との相性は人によって大きく異なる。それぞれの相性は商売に入る前に%で表示される。当然数値が高い方が商売がやりやすくなるわけだ。闇雲に売りつけようとするのではなく、相性をよく見て商売のしやすい相手を見つけるのが成功の秘訣だぞ!!

●職業ごとの商品の購買層

ここで触れたように、職業によって購買層は大きく異なる。この職業による商品の購買層は、メタモーフ神殿で教えてもらえるので、商売に先立ってしっかりチェックしておくように。

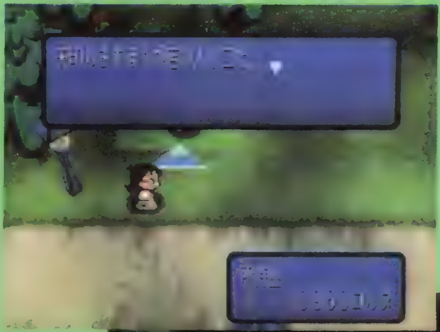
4 お店

店舗を増やしてキミの街を発展させよう!!

開店に必要な職業ポイントと、資金を貯めたらいよいよ自分の店を構えることができる。自分で名前をつけた街に向かい、建築士のガトーに話し掛けよう。店を建てる場所はもちろんプレイヤーの自由。また、あるアイテムを使うことで、店をレベルアップすることもできるぞ。さらに、道路や地面を変更するなどの区画整理や、街灯や街路樹などオブジェの開発もいつでも可能。プレイヤーの個性を発揮した街作りが楽しめるのも、この作品のおもしろいところといえるだろう。

そして、店を建てたらその主人公の役割は終了。次の主人公へバトンタッチし、新たな冒険が始まっていく。なお、それまでの主人公は街の住人として商売を続けているので、次の主人公がその店を利用することもできる。ツアーガイドの店があれば以前訪れた街に一瞬で移動できるなど、店が増えると冒険の幅もグーンと広がっていくぞ。

◀職業ポイントと、貯金が貯まったら、いよいよ店舗の建設が可能になる。



◀店の入り口方向を決める。街の拡張も考えて建設しよう。

▼夜中に一人で店舗建設をする建築士のガトー。なにかさびしい。

Operation MANUAL

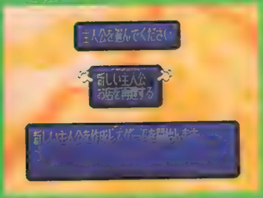
●体験版操作マニュアル

まずはスタート 1

体験版の選択画面で「お店de店主」を選択すると、オープニングビジュアルの後に、下の写真のタイトル画面が表示される。ここでは、"はじめから"しか選択できないのでボタンでゲームをスタートしよう。あとは、主人公の名前と性別を決定すれば、ゲーム本編が始まる。まずは街の人々との会話を重ねながら、街作りに必要な基本的な情報を収集していこう。

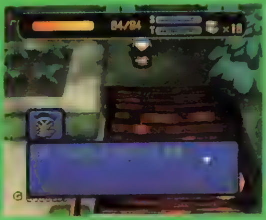
2 2人の主人公まで楽しめる

体験版では、最初の主人公が店を構え、さらに2人目の主人公で冒険をするまでの段階をプレイできる。入手可能な職業カードは少ないが、ゲームのおもしろさのエッセンスを感じるには十分だろう。街の人を相手にしたユニークな商売バトルや、そして自分の街が少しずつ形作られていく様子は見ていて楽しいぞ。

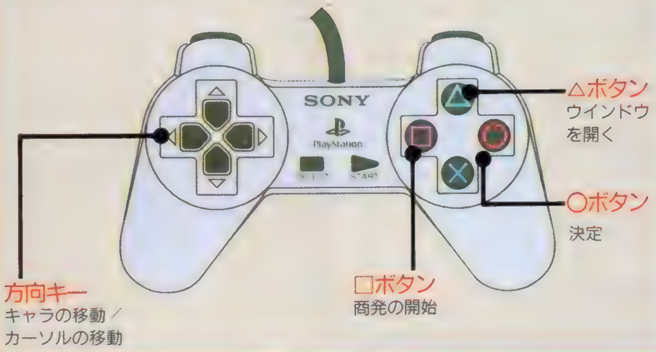


会話をすることが大事！ 3

一般のRPG同様、重要なのは街の人々との会話を通じて情報を集めること。まずは転職の仕方や、自分の街を作るための強力な味方である建築士ガトーの居場所、商売の基本的なコツといった情報などを収集しよう。あとは、これまで紹介したポイントを参考にプレイすれば、スムーズにゲームの世界に溶け込めるはず。



操作説明



ちょっと変わったRPG体験が楽しめる!!

モンスターとの戦闘だけが、バトルではない。商売も、売る人と買う人の間に繰り広げられる、壮絶なバトルなのだ。商品の説明は直接攻撃。サービスは魔法攻撃、世間話は特殊攻撃、と考えれば、それも納得できるというもの。

こんなひと味違った冒険が楽しめるのが、このゲームのいいところ。思う存分にこのひと味違ったRPGを楽しもう。

序盤のゲームの進め方ガイド

●まず最初にすること

体験版がスタートしたら、まずは花屋を開くという姉妹と会話をすること。この姉妹は、姉の方が「薬剤師」の職業カードを持っていて、妹の方が建築士のガトーの情報を持っている。とりあえずこの2人の話を聞けば、ストーリーが先に進むが、町の人全員の話を聞いておくようにしよう。

●ダムラの森にて

ダムラ村から、ダムラの森に入ったら、まずは、画面右側に向かおう。ずっと歩いて画面が切り替わると、そこに宝箱があり、フリントアックスが入っている。これを装備すれば、序盤の戦闘が楽になるはず。

●画面右下の日付表示

このゲームでは、1月は10日で構成されている。加えて、フィールド画面上で日付表示のところに現れる矢印は、そちらの方にマップが広がっていることを表していて、赤印の矢印の方向に出口、または重要ポイントがあることを表している。これを理解していれば、森などで迷うことも少なくなるだろう。

▲日付表示部の矢印方向には移動可能。赤印の矢印の方向には、出口や重要ポイントがあるのだ。

●この体験版の使用について

この体験版は、製品版ゲームの序盤部分がプレイ可能となったものだ。そのために、体験版をプレイしていると、いろいろな情報が手にはいるが、その全部が活用されることはない。この後は、ぜひ製品版をプレイしてみてほしい。

体験版 DENGEKI PlayStation D CD-ROM

とにかくお金を貯めてドラゴンを倒せ！

ドラゴンマネー

ファンタジーRPGの要素を取り入れたユニークなボードゲーム。キャラの多彩なリアクションが楽しい。

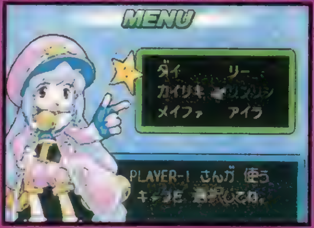
DRAGON MONEY
ドラゴンマネー
5|4 TBL ▶¥5,800 ▶マイクロキャビン
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応、4P対戦可

お金がすべてのこのゲームの基本システムをチェック！

基本ゲーム画面
基本的なゲーム画面が見たままのスゴロクタイプ。このフィールド内で戦いが進むのだ!!

キャラクター　個性豊かな6人が登場するぞ

プレイヤーキャラは、アイラ、ダイ、メイファ、リンリン、リー、カイリキの6人。この中から最大4人でゲームを行う。個性豊かなキャラのリアクションは、見ていて実に楽しい。また、選択したキャラによって、微妙に戦略も異なってくるぞ!!



ステージ　各種イベントと怪物が満載!!

「草原（平原右）」「深い森」「灼熱地獄」「迷宮」「ドラゴンの魔城」、そして裏ステージの「地獄」の6つのステージが存在。地獄以外のステージにはドラゴンがいて、それを倒すとステージクリア。その時点でのお金の多少で順位が決定される。

CHECKマス	職に就いていると通過する度に入金やレベルアップなどが行われる。
INNマス	宿屋。ここでは、バトルで傷ついた体力を回復してくれる。
SHOPマス	雑貨屋。ここではアイテムを1つ購入できる。売却は不可。
BANKマス	銀行。株券を購入して他のプレイヤーキャラに投資することが可能。
TEMPLEマス	寺院。通過すると御布施を取られる。ピタリと止まれば逆に入金。
GUILDマス	ここを通過すると、職業の斡旋や、レベルの管理、株券売買が可能。
CHAPELマス	ここを通過すると、職業の斡旋や、転職の案内をしてくれる。
もらえマス	属性値のアップや入金などに関するイベントが多く発生する場所。
とられマス	属性値のダウンや損金などに関するイベントが多く発生する場所。

いただきマス	ランダムで、アイテムが1個手に入るイベントが発生する場所。
奪いマス	他のキャラの能力や、お金、仲間にしたＮＰＣなどが奪い取れる。
なおりマス	バトルなどで傷ついた体力を回復させる。宿屋と違ってお金は不要。
何か起きマス	カードを選択することによって、ランダムでイベントが発生する。
出会えマス	お友だちキャラと出会う。ただし、必ず仲間になるとは限らない。
戦いマス	モンスターとの戦闘イベントが発生。見事倒せばお金が手に入る。
ワープマス	このマスでは、地獄から地上に復帰することができる。
落ちマス	このマスから地獄へ落下する。地獄はアンラッキーなマスが多いぞ。
ドラゴン	これは特定のマスではないが、どこかにドラゴンが隠れている。

マス　幸運と不運はサイコロ次第だぞ

ボードゲームのおもしろさのキモとなるのが、マス目のバリエーションと演出。それだけに、このゲームにも、ラッキーなものからアンラッキーなものまで、多彩な効果を持ったマス目が用意されている。中でも興味深いのは、職業の斡旋や転職などを行なう「ギルド」と「教会」。このゲームはRPG風のバトル要素が加味されており、プレイヤーはここで戦士や魔法使いといった、お馴染みの職業に就くわけだ。また、最近のボードゲームにはツキモノの、他のプレイヤーに害を与えるマス目もしっかりあって、白熱したゲーム展開が楽しめる。

※マスの説明部で、通過とあるもの以外は、プレイヤーがそのマスに止まったときに発生する状況について表記しています。

©1999 MICROCABIN CORP. ©1999 E.O Imagination

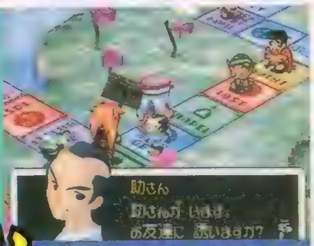
よりゲームを楽しくする要素を楽しもう

戦闘
モンスターを倒してお金を稼ごう

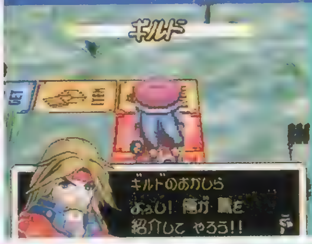
ドラゴン以外にも、ボード上には数多くのモンスターが徘徊している。彼らとマス内で遭遇するとバトルシーンに。バトルではサイコロを振り、出た目から相性値を引いた数がダメージとなる。このダメージが相手を上回れば勝利。お金がゲットできる。

お友だちシステム
仲間がいれば道のりも楽？

このゲームには「お友だちキャラ」と呼ばれる54人ものNPCが登場する。彼らは仲間になると、それぞれの能力でプレイヤーに協力してくれる。怪物を攻撃したり、他のプレイヤーを妨害したりと、かなり便利。もっとも中には困った仲間も……。



職業
特性によってバトルの相性が大きく違うぞ



職業は「戦士」「魔導師」「僧侶」「商人」「盗賊」「遊び人」の６種類。それぞれ、見習いからマスターまで５段階の階級が存在する。職業によって、モンスターとの相性や、給料、サイコロの個数などが異なるため、職業ごとに違った戦術が必要。

投資
少しの投資で莫大なもうけを！

自分を含め、プレイヤーキャラすべてには、自分の名前の株が用意されており。どの株も自由に売買可能。株価は各キャラの行動によって大きく変動する。上手く資産運用できれば、持ち株が急騰して大儲け!! な〜んて濡れ手に粟の展開もあるぞ。

このゲームのここを楽しもう！

RPG風のバトルシーンもさることながら、このゲームの最大の見所はお友だちシステム。協力的なヤツもいれば、気まぐれで迷惑なヤツもいる。また、好き嫌いが激しく、なかなか仲間になってくれないNPCもいたりして……。老若男女にオカマまで、実に個性的なNPCたちの存在が、ゲームを盛り上げてくれる!!

▲マスの上に立っているのが、そのマスで登場するキャラだ。

▼マスの効果にもいろいろあって、楽しめる。

●体験版操作マニュアル

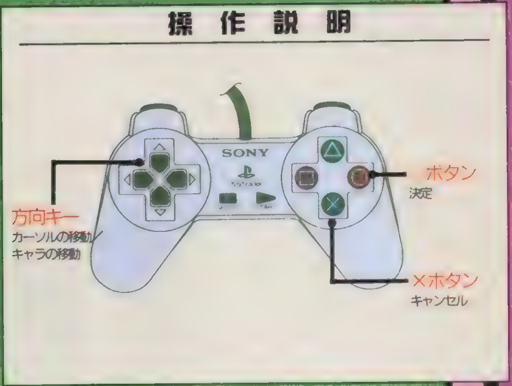
1 まずはゲームをスタートさせること

まず、体験版の選択画面で、「ドラゴンマネー」にカーソルを合わせて、◎ボタンを押して、スタートさせる。するとデモの後に、下の写真のようなタイトル画面が表示されるので、スタートを押せば体験版がスタートする。この体験版は、プレイヤーはダイとなってプレイし、COMキャラはリンリンとカイリキと決まっている。この３人でゲームをプレイするのだ。この体験版は、ゲーム中の時間で10日間（ターン）プレイできる。

2 ゲーム上の注意点についてチェック

ダイの番になったら、メニューから好きな項目を選択。左から、サイコロ（進む）、アイテム（アイテムを使用）、お友だち（お友だちの一覧）、パラメータ（順位、パラメータの一覧）、オプション（体験版では使用不可）となっている。好きなものを選んでプレイしよう。あとは、メッセージに従ってプレイすればOK。

なお、画面右上の日にちが経過すると、ゲームが終了する。また、ゲームがスタートして７日がたつとドラゴンエッグが誕生する（このドラゴンエッグまでのマス数は、画面左上に表示される）。このドラゴンエッグを倒せばゲームクリアだが、この体験版ではその途中でゲームが終了するはず。



Operation MANUAL

DENGEKI PlayStation D CD-ROM
体験版

シンプルにして奥深い正統派コミカルACT!

ちっぽけラルフの大冒険

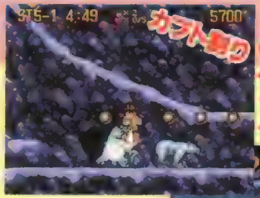
ラルフ
本当の姿は18才
[illegible]
魔族に戦いを挑む

ジャンプアクションの決定版『ラルフ』の体験版を、好評にこたえて再び収録！もちろん、注目のゲームシステムもバッチリ紹介するぞ!!

ちっぽけラルフの大冒険	
7/1 ACT	▶¥5,800 ▶NEW
	▶MC(1ブロック)

2つのアクションを駆使して魔族に挑め!

子供の姿にされながらも、魔族に立ち向かおうとするラルフの勇気に応えて、最後の希望となる伝説の聖剣がその姿を現した！　というストーリーで始まるACT『ラルフ』の操作は、いたってカンタン。✚キーで移動、□ボタンでアタック、⊗ボタンでジャンプだ。まさにACTの基本中の基本といえるアクションで、戦い、危険をかわしていこう。そして、□ボタンを押し続けて剣を構えてから振れば、敵や敵の弾を弾き飛ばすスイング攻撃に！　弾き飛ばした敵をぶつければ、まとめて撃破＆ハイスコアも狙えるぞ。



操作によっては特殊なアクションも!

▲ジャンプ中に✚キー↓＋□ボタンで、通常攻撃の3倍の威力を持つカブト割りが出せる。

▶スイング攻撃は、重要なテクニック。振りかぶっている間は、移動できないから注意。

『ラルフ』のもう1つの魅力、対戦ACTの対ボス戦!

強い魔力を持つ敵（中盤以降のボス）と出会ったときには、ラルフは聖剣の力によって、一時的に青年の姿に戻ることができる。この状態で戦うボス戦は対戦ACTタイプのバトルで、操作も✚キー↑でジャンプ、□、⊗ボタンがそれぞれ弱攻撃、強攻撃という、これも対戦ACTでおなじみのものになる。ラルフの必殺技は、✚キー↓↘→＋攻撃ボタンで飛び道具のファイヤーソード、→↓↘＋攻撃ボタンの対空技ライジングスラッシュ、そして✚キー↓↙←＋攻撃ボタンの突進技ライトニングソードといったように、コマンドもわかりやすいから、いきなりのボス戦でとまどうこともないはずだ。

▲最初にこのモードで戦うのは、爬虫類型の魔族、トラヴァン。ジャンプ攻撃が強力だ。

◀剣を構えて突進する、ライトニングソード。ジャンプ中に✚キー↓＋□による下突きなど、特殊技もあるぞ。

個性あふれるボスキャラたち!

対戦ACTとなるボス戦では、独自の攻撃を繰り出す彼らとの、手に汗握るアツい戦いが展開されるぞ。そして、戦いのさなかに見せる彼らの個性あふれるアクションもまた、プレイヤーの目を楽しませてくれるのだ！

◀戦闘前の会話シーンにも注目。皆好き勝手な主張ばかり（笑）。

©1999 NEW Corporation

ラルフを待つ多彩な仕掛けをちょっとだけ紹介!!

このゲームのポイントはなんといっても、難関であると同時に、テンポのいいアクションを楽しむことができるステージ展開の妙にある。ここでは、そんなステージの仕掛けの一部を紹介しておこう。また、ステージの各所には、ちょっとしたテクニックで行くことのできる別ルートが隠されていることもあるぞ。

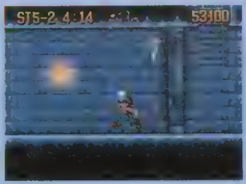
くずれる足場（ステージ2－1他）

ラルフの乗った足元が、つぎつぎに崩れてしまう。急いで先に進むしかないが、前から敵が現われることもあるので要注意。崩れる足場を利用しないと取れないアイテムも……。

◀ジャンプと同時に敵を倒して進むテクニックが必要だ。

すべる床（ステージ5－2）

凍った床では、すぐに止まることができない。慎重に進みたいところだけど、敵やトラップがそれを許してくれない！



◀アイテムのブーツをとれば滑らないぞ。

ルテイシア

トロッコ（ステージ4－2）

猛スピードで走るトロッコの、高速スクロール面。トロッコは敵の投げてくる爆弾で破壊されてしまうことがあるので、そうなる前に次のトロッコに乗り移らないといけないのだ。次はどっちへ飛んだらいいか、素早い判断と正確なジャンプが要求される、スリル満点のステージなのだ。

▲トロッコから落ちれば、もちろん、ミスになる。
◀レールの途中にもフルーツが。うまくジャンプして取りたい……。

ハイスコアを狙うためのワンポイントアドバイス！

第2回スコアアタック（下の欄外参照）開催にあたり、ステージ2の要注意ポイントを紹介するぞ。まずは、タイムボーナスを2倍にしてくれるランプのありか。このステージでは、ちょっとわかりづらいところにあるのだ。あえて敵の攻撃を受けてみる勇気も必要かも……!? 終盤のフルーツ大量出現ポイントは、たとえ足場が見えなくても、テンポ良くジャンプしていけば、タイミングよく足場が現れるようになっている。思い切りが大事だぞ。

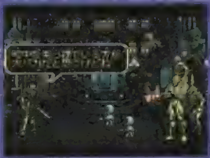
▶足場が見えなくても、ひるまずジャンプ。フルーツも全部取れるし時間も短縮できるしで一石二鳥。

◀この先がどうも怪しそう。コウモリを利用して……

◎体験版操作マニュアル

1 体験版のメニューから『ラルフ』を選択！

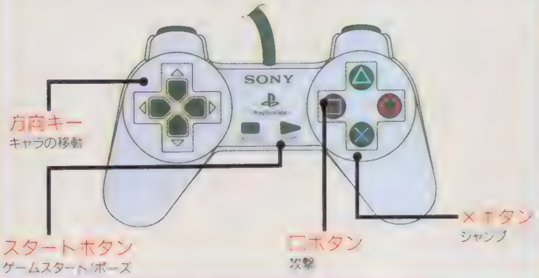
体験版のメニューで「ちっぽけラルフの大冒険」を選択しよう。まずは、ストーリーデモがスタートするぞ。ここでは、バルゴによってラルフが子供の姿にされてしまい、ルテイシアがさらわれるまでが描かれるのだ。ここからラルフの大冒険がはじまるぞ!!



2 2つのステージからプレイしたい方を選ぼう！

この体験版では、1－1か2－1のいずれか、プレイしたいステージを選択することができる。どちらも、最後に待ち構えるボスを倒せばクリアとなるぞ。なお、タイトル画面では「SOUND」の選択も可能で、ここではBGMを「PCM音源」に切り替えられるぞ。

操作説明



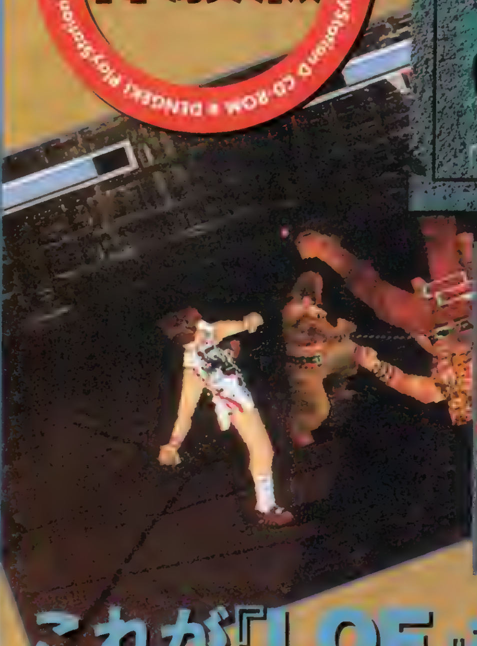
Operation MANUAL

好評につき 第2回大会開催

D14に引き続き、今回も「ラルフ」のスコアアタック大会を開催するぞ。今回は、ステージ2－1からプレイを開始し、1人もやられずにボスを倒した時点でのスコアを競う。詳細はP.69を参照してほしい。前回をも上回る、多数の応募を待っているぞ！

DENGEKI PlayStation D CD-ROM 体験版

Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト



多人数対戦が楽しめるまったく新しい3D対戦ACT『ロード・オブ・フィスト』（以下『LOF』）。今回は1人プレイ専用のRPGモードについてくわしく紹介していこう。なお、今回収録の体験版ではタイムアタックモードをプレイすることができるぞ。

Lord of Fist
（ロード・オブ・フィスト）

7/15 対戦ACT	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、MT、8P対戦可

これが『LOF』ならではのRPGモードだ！

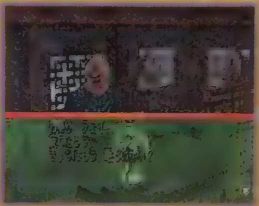
冒険の舞台は中国大陸だ

このモードでは、主人公は広大な中国大陸の各地にある街で情報を集めたり、敵と戦ったりと、さながらRPGのように冒険していくことになる。もちろん、最終目的は最初に選んだ門派によって異なるため、6通りのストーリーが楽しめるのだ。また、中国が舞台となっているので、ゲーム中にはカンフー映画などでおなじみの街が次々登場し、楽しませてくれるぞ。

▲旅の途中にはさまざまなトラブルが。時には戦闘も！

街には色々な施設がある

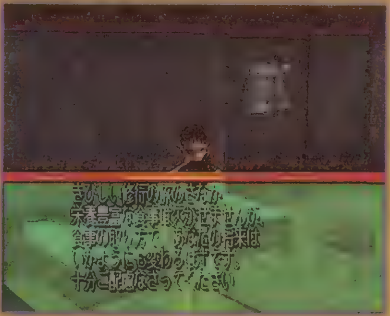
宿屋に泊まると疲労を回復することができる。宿泊は有料なので所持金と相談して泊まるかどうかを決めよう。また、菜館（食堂）では食事をとることができる。食事をとるとHPを回復できるが、食べてばかりいると太ってしまったりと外見が変化する。さらに道場では、すべての門弟を倒し、最後に登場する師範をも倒すと秘伝の技を覚えることができるぞ。



▲宿屋ではセーブすることもできる。セーブは無料でできるぞ。

キャラは成長していくぞ

敵と戦ったり、菜館で食事をしたりすることで主人公は成長していく。プレイスタイルによってどう成長するかが変わっていくのだ！



◀パラメータはもちろんのこと、外見も成長するにしたがって変化していく

主人公には様々なパラメータが用意されているぞ！

RPGモードでは、まず性別と門派を選択してキャラを作成する。キャラにさまざまなパラメータがあり、マップ上で立ち止まれば画面右下に表示されるぞ。ここではその時点でのキャラのレベル、攻撃力、防御力、最大HP、そして所持金が参照できる。また、疲労度、HPを表す各ゲージも画面左上に配置される予定だ。

どう成長するかはキミ次第だ!!

 ©1999 Polygon Magic/Media Works Inc. ※画面は開発中のものです。

RPGモードは門派別にストーリーが用意されているぞ！

生まれて間もない頃、盗賊に両親を殺されてしまい、宿屋の主人に拾われて育てられた主人公は、ある日両親の仇を討つために旅立つことを決意する。冒険中に様々な拳法と出会うことで主人公自身もどんどん成長していく。

女の子が好きで好きでしょうがないという、ノリは軽いがやけに強い人物が主人公。「絶世の美女を嫁にする」という目標を達成するために、自分の奥さんになるべき人を探して大陸を旅していく。

数百年前、勇者の手によって6カ所に封印された魔物たち。だが、封印を解いて魔物を蘇らせせようとする人物が現われた。正義感が強く、目的の遂行のためには努力を惜しまない主人公は、それを阻止するため各地にある封印を守る旅に出た。

桃源郷、それは人に不老不死を与えるという伝説の地である。盗賊のハン・ラオタイは古代の文献をあさり、ついにはその真実に迫った。「桃源郷を守る」という使命をおびた主人公は、この盗賊を見つけだし、それを止めようとするが……。

正直者で向上心も人一倍強い主人公は、宿屋の子供として大切に育てられてきた。しかし、生まれたばかりの頃に母親が何者かに殺されたことを知ってしまってからは、主人公の新たなる目標が定まった。仇討ちの旅へ出ることにしたのだ。

ことあるごとに冷たく接してくる村人たち。彼らのそういう振る舞いがきっかけで人間不信に陥った主人公は、いつしか乱暴者として暴れ回ることになった。自らの力だけを信じて戦う「ひねくれ者」が主人公という珍しいシナリオだ。

八極拳コマンドリスト

主要な技の名前とコマンドをここで紹介しておこう。

通常技

冲捶	P	崩捶・上段	後・後・前+P
裡門頂肘	前・前+P	崩捶・下段	R2+P
衝捶	後・前+P	鉄山靠・正面	後・前・前+P
大折江	後・後+P	鉄山靠・左	後・左・右+P
穿疾歩	前・後・前+P	鉄山靠・右	後・右・左+P
双按	前・後・後+P	斧刃脚	R2+K

コンボ技

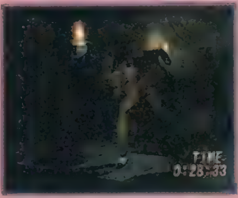
猛虎硬爬山	(前+P)・P・(前+P)・P
八極覇王連環拳	(R2+K)・P・P・P・(前+P)

特殊技

下段ガード	R2+□
ターゲット外攻撃	△+✚キー
避け	□+✚キー
投げ技	×+□
ダッシュ、横転	✚キー同一方向2回押し

目の前に立ちふさがる木人たちを、片っ端から倒していこう！

今回の体験版は、RPGモードの一部分を切り取り、タイムアタックモードとして収録！　このモードで主人公を待ち構えているのは木人たち。彼らを全員倒さないと先には進めないので、気合を入れて戦おう。主人公の体力ゲージは存在しないため、いくらダメージを受けても問題はない。しかし、制限時間があるし、囲まれてしまうと不利になるので、常に有利な状態で戦えるように心がけよう。



◀角を曲がるたびに木人が待ち構えているのだ。

◀この部屋には仕掛けが。目の前の置き物がカギだ。

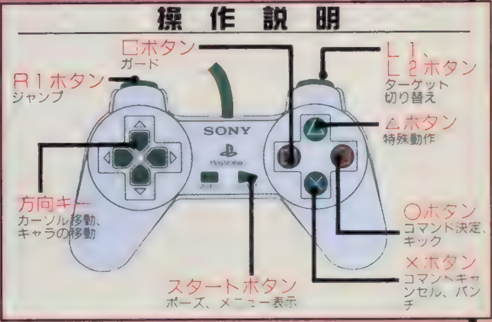
●体験版操作マニュアル

1 今回楽しめるのはタイムアタックモードだ！

「LOF」の体験版を選ぶ（体験版→NEXT→「LOF」と選ぶ）と、タイトル画面になる。この後、タイムアタックモードにカーソルが合うので、選択しよう。これでゲームがスタートするぞ。主人公は八極拳を使う男性キャラ。技のコマンドは右上のリストを見よう。

2 制限時間（5分）に注意してプレイしよう！

このモードには時間に制限がついている。スタートしてから5分間たつと、その時点で強制的にゲームオーバーになってしまうのだ。右下に表示されている時間をチェックしつつ戦おう。間に合いそうもなかったら、ポーズをかけてギブアップし、再挑戦だ！



Operation MANUAL

※「八極拳コマンドリスト」内の「前・後・左・右」は、それぞれキャラの向きに対応しています。たとえばキャラが右を向いていた場合、「前」は✚キー→となります。

オススメ良質ゲームをDPS-Dがチェック!!

GI JOCKEY

ジーワンジョッキー

SLG
発売中
▶¥6,800
▶コーエー
▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

コーエー初の騎手SLG「GIジョッキー」の魅力と攻略を、このゲームにどっぷりハマった伊集院健が紹介する。

電撃PSレビュアー 伊集院健

3度のメシより5度のメシ好きな欠食ライター。いつも、ひと捻りあるネームで編集は大爆笑（ただし、そのまま世に出たことがない）。5度のメシの次に競馬好きで、不眠不休で「GI」をやり過ぎて、現在、行方不明。

一流を目指すキミの騎手人生がはじまる

▲自分の出走レースは全てリプレイで見ることができる。

メインのストーリーモードは、騎手人生をシミュレーションした内容で、プレイヤーは新人騎手としてスタートする。岡部騎手や武騎手などの実名のジョッキーたちとし烈なリーディング争いを展開。もちろん登場する競走馬も実名馬といった競馬ファンには応えられないものになっているぞ。また、競馬に興味がない人でも、純粋に馬を乗り物にしたRCGとしても楽しめるはずだ。

◀▲所属する厩舎で登場する馬の世代が違い、その周期は15年毎。シンボリルドルフからセイウンスカイまでの世代が競馬史と同じ順に登場する。またそれ以前の名馬も登場するぞ。

真のGIジョッキーになるためのその1　1年目のポイントQ&A　とにかく騎乗!! 秋に素質馬をGET

Qたくさんの馬に乗るためには?

[illegible]

最初のうちは騎乗依頼が少ないので、全ての馬に騎乗するのが鉄則。なぜなら、人気以上の着順だと厩舎の信頼度が上がり、また、その場合に限って騎手経験値・騎乗ポイント（RP）も上昇するからである。以下は信頼度が上がる条件である。①人気に関わらず勝利したとき。②人気より3つ上の着順で5着以内に入った（例：8番人気で結果5着の）場合。基本的に人気薄であればあるほど信頼度の上がり幅は大きくなる。

[illegible]

「騎乗依頼画面」で騎乗を決定した（依頼がなくても）後、「騎乗予定画面」を呼び出そう。ここには、騎乗が決まっていない馬の一覧が表示されるので、手持ちのRPを使って騎乗馬を確保しよう。

代打騎乗のチャンスを逃さないように

騎乗馬を確保しても仕事は終わっていない。「厩舎画面」で各厩舎を回ろう。先輩やライバル騎手のお手馬に代打騎乗できることがある。この場合、RPを消費せずに騎乗ができ、ときには思わぬ有力馬に乗れることもあるので、面倒くさがらずに足を運ぼう。

Q騎乗馬選びで重要なのは?

[illegible]

実績を積むと1レースで複数の騎乗依頼がくる。その場合の馬選択で重要なのは、まず馬の距離適性が出走レースに合っているかどうか。適正な距離だとはじめからポテンシャルが多く、馬の能力も発揮しやすい。次にスタミナ面。ゴール近くでスタミナが切れることが多いので、距離適性が同じ馬ならスタミナ能力の高い馬が圧倒的に有利だ。

Q勝ち鞍が増えないんですが

勝負は秋!! 3歳馬の依頼コメントに注目

8月までは10勝前後が目安。1年目の勝負は秋以降である（新人賞を獲るには最終的には30勝以上が目安）。そのためには7月からデビューしはじめる各厩舎の有力3歳馬のチェックが不可欠。また、実際の騎乗依頼のときの調教師コメントで「ものすごい素質」「すごい素質」といわれた馬には絶対に騎乗しよう。そのシーズンの勝ち鞍を挙げられる確率が高いだけでなく、次シーズンでの活躍も期待できる馬であるからだ。

Qレース中の「ムチ」と「追う」の違いは?

[illegible]

基本的に「ムチ」はモチベーションのレベルをGOにするために1度だけ使用する。何度も使うと馬のスタミナが減り、多用すると故障の原因にもなりかねない。「追う」は、スピードをUPするために使う。ただし、激しく連打すればするだけスピードがUPするわけではない。

©1999 KOEI Co.,Ltd.

注目度上昇中のこのコーナー

このコーナーは、「このゲームには、キラリと光るモノがある」と電撃PS-D&電撃PSスタッフが感じたゲームについて、推薦者自らが紹介し、その魅力を伝えるコーナーです。このコーナーで紹介するゲームには、発売中のものが多いので攻略要素も豊富にあり。もちろん、体験版も付いているので、このゲームを持っている人も、持ってない人も、誰でも楽しめる要注目企画です。

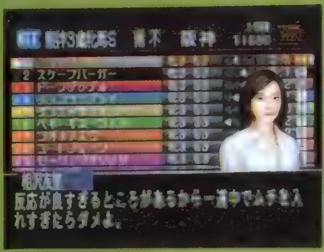
真のGIジョッキーになるためのその2 **騎乗テクニック** 基本パターン+状況に応じた判断力がカギ

脚質の基本パターンを把握しよう

馬の能力・競馬場・距離・展開など、あらゆる要素が常に異なるため、すべてのレースに当てはまる必勝パターンは存在しない。しかし、脚質ごとに基本的な騎乗パターンはある。これを把握しておかないと、勝てるレースも落としてしまう。右では、それぞれの脚質ごとのポイントを紹介しているので参考にしてほしい。

調教師コメントは必ず聞くこと!!

調教師のコメントは、馬ごとに異なる能力の一部(脚質の幅、気性、反応)を計る重要なカギ。レース前には必ず聞くよう心掛けよう。



▲同じコメントを繰り返すこともあるが、数パターンあるので、何度も確認しよう。

重要なレースの前には必ずセーブを

絶対に落とせないレースの前は、セーブすること。一度負けたレースでもロードし直すと天候や枠順が変わることがあり、勝てる場合があるからだ。

脚質別の基本的騎乗パターン

逃げ

スタート

逃げ馬は、スタートが一番重要。ゲートの開く音と同時にスタートボタンを押すこと。

道中

先行馬との距離を見て、あまり離れて一人旅の場合は、手綱を絞り、スピードダウン。

仕掛けどころ

後続馬を気にしながら、残り600mぐらいから追うボタンを軽く入れ、後続馬を引き離す。

ゴーサイン

400mの標識を超えて(直線に入って)ゴーサイン。追うボタンを押し続ける。

先行

スタート

スタートは、逃げよりもやや遅れぎみに。早すぎても、遅すぎてもダメである。

道中

2～5番手をキープ。なるべく内の位置に。ただし、囲まれないように。

仕掛けどころ

残り800mぐらいから回りを見ながら徐々に上がり600mぐらいで2番手をキープ。

ゴーサイン

逃げ馬に引き放されないように追って、400mの標識でゴーサイン。あとは追うだけ。

差し

スタート

ゲート時の左右の馬の遅いほうに合わせてスタートする。出遅れ気味が丁度よい。

道中

馬なりに走らせ、中団よりやや後ろぐらいをキープ。他馬に囲まれない様に注意。

仕掛けどころ

モチベーションが下がっていないか注意しながら、残り800m手前からスパートし始める。

ゴーサイン

他馬をまくり気味に交わして、残り600～500mでゴーサイン。あとは切れ脚勝負!!

追込

スタート

出遅れてスタート、極端にいうと一番最後にゲートを出るつもりでスタートを切る。

道中

前の馬を抜かない様に手綱を絞りながら後方1～3番手をキープする。

仕掛けどころ

残り800m手前からまくり始める。この時、他馬よりワンテンホ速く動くとベスト。

ゴーサイン

まくってから、早めにゴーサイン。大外から他馬を強襲しよう。

伊集院健の思い出(おすすめ)のお手馬

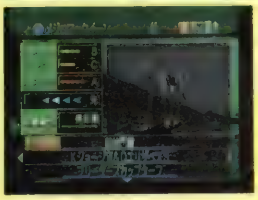
レガシーワールド

◀ドバイやBCクラシックも制する能力がある。

ノースフライト

◀オークスはキツイがエリザベス女王杯までなら。

メジロマックイーン



◀スピードBでも絶対に凱旋門賞を狙わせるべき。

トウショウボーイ

◀2000ギニーから凱旋門賞まで4歳で制覇。

テンポイント

◀4歳当時、ダートBでも米三冠を制す。

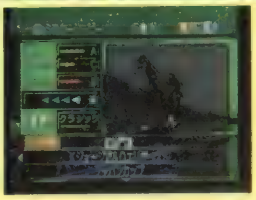
スペシャルウィーク

◀スピード能力がセイウンスカイより下でも強い。

エアグルーヴ

◀牝馬4冠は確実。乗り味も抜群にいい。

ミスターシービー



◀追い込みの快感を感じさせてくれる。

馬のスピードとスタミナについて

他の出走馬に比べて騎乗馬のスピード能力が高い場合、適した位置より前にいく場合があり、注意が必要だ。通常よりもスタートのタイミングを遅らせたり、道中は手綱を絞るようにしよう。また、馬の能力は、当たり前だが年齢とともに変化する。ただ、能力の伸び(早熟型・晩成型)、どの能力(スピード・スタミナ)が上がるかは、馬ごとに違う。各馬のMAX時の能力を知るためには、「トライアルモード」を見よう。

真のGIジョッキーになるためのその3

イベント 騎手人生を大きく左右するさまざまなイベント

模擬レースで厩舎が決まる

オープニングの模擬レースの結果次第で、所属する厩舎が変わる。そのうえ、選んだ厩舎によって、登場する馬と世代が違う（欄外参照）。ただ、どの厩舎にもいずれおとらぬ超一流馬がいるので、それほど差はない。ましてや、騎手になった当初は、騎乗依頼も少なく、実際にはどこを選んでも大差はない。

模擬レース1着	関東	松岡厩舎
		中松厩舎
	関西	小森厩舎
		白田厩舎
模擬レース2～6着	関東	西川厩舎
		照屋厩舎
	関西	松浦厩舎
		相沢厩舎

フリー騎手になるには

2年目以降はまずフリー騎手を目指そう。なぜなら、フリーになると、他の地域（関西の騎手なら関東）の有力馬に騎乗できる可能性が生まれる。これは、最多勝利を獲得するための近道である。下記条件のうち信頼度100以上の厩舎が3つ以上は、結構キツイ。これをクリアするには、2年目は、信頼度の高い3つの厩舎の馬を意識的に騎乗するよう心掛けよう。

条件
❶2年目7月1週以降
❷騎手経験値5000以上
❸信頼度100以上の厩舎が3つ以上

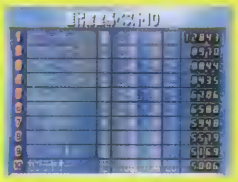
メリット
●所属以外の地域の厩舎に交渉が可。
●所属以外の地域から騎乗依頼が有。

デメリット
●いままで所属していた厩舎からの優先的な騎乗依頼が無。

お手馬の引退と故障

●引退

お手馬が引退すると成績によってポイント化される。そのうち1000点以上の上位10位までが殿堂馬として記録される。



▲海外GI制覇や勝率の高さが高ポイントの秘訣。

●故障

希にお手馬が故障することがある。その原因の疲労度は、レースの格、レース中の無理な操作によって蓄積されるので要注意。

▲レース中のムチの多用しすぎは故障の元!!

目指せ海外GI制覇

海外GIに出走するためには、まず最初に調教師からの打診で一度海外遠征を経験しておく必要がある。その後はそれぞれのレースに必要な騎手経験値とお手馬の本賞金が条件を満たしていればOK。海外挑戦させる馬は、調教師に「ものすごい馬」と言われるような馬がベスト。ただし、BCフィリー＆メアターフはメンバーが手薄なので、スピードBでも可。

◀条件が揃うと調教師から依頼が。

共通条件
●プレイヤーがGIを通算3勝以上している。
●騎手経験値が3000以上である。

海外レース一覧

レース名	発生時期	条件
ドバイWC	3月1週	5歳以上で、その年のフェブラリーステークスか川崎記念をプレヤーで勝っている。
ケンタッキーダービー	4月3週	4戦以上を全勝している4歳馬。3歳GIを勝っている。前走1800m以上の4歳重賞をプレイヤーで勝っている。故障をしていない。以上のうえ確率によって発生する。
プリークネスS	5月3週	ケンタッキーダービーを勝っている（厩舎によっては3着以内でも発生する）。
ベルモントS	6月2週	プリークネスSを勝っている（厩舎によっては3着以内でも発生する）。
2000ギニー	5月1週	4戦以上を全勝している4歳馬。3歳GIを勝っている。前走で4歳重賞をプレイヤーで勝っている。故障をしていない。以上のうえ確率によって発生する。
英国ダービー	6月3週	2000ギニーを勝っている（厩舎によっては3着以内でも発生する）。5戦以上を全勝している4歳馬。3歳GIを勝っている。前走で4歳重賞をプレイヤーで勝っている。外国産馬以外なら前走皐月賞をプレイヤーで勝っている。故障をしていない。プレイヤーが日本ダービーを勝っている。
KGVI&QES	7月3週	英国ダービーを勝っている（厩舎によっては3着以内でも発生する）。4歳馬＝3歳GI、皐月賞、日本ダービーを含む6戦以上を全勝。外国産馬は、前走芝2000m以上の4歳重賞をプレイヤーで勝っている。5歳以上＝その年の春の天皇賞をプレイヤーで勝っている。外国産馬は、前2走とも1800m以上の重賞をプレイヤーで勝っている。通算GIは3勝以上で勝率7割以上。
凱旋門賞	10月1週	KGVI&QESを勝っている（厩舎によっては3着以内でも発生する）。4歳以上＝その年に芝1600m以上のGIをプレイヤーで勝っている。前走をプレイヤーで勝っている。通算GIは3勝以上で勝率7割以上。
BCシリーズ	10月2週	共通条件：前走をプレイヤーで勝っている。通算GIは3勝以上で勝率7割以上。
スプリント（芝1200m）		その年の芝1200mのGIをプレイヤーで勝っている。1600m以内のGIを3勝以上している。
マイル（D1600m）		その年の芝1600mのGIをプレイヤーで勝っている。1200～2000mのGIを3勝以上している。
フィリーメア（芝2000m）		その年の芝のGIをプレイヤーで勝っている。1600～2400mのGIを3勝以上している。
ディスタフ（D1800m）		その年のGIをプレイヤーで勝っている。1600～2400mのGIを3勝以上している。ダートGIを勝っている。
ターフ（芝2400m）		その年の芝のGIをプレイヤーで勝っている。2000～3200mのGIを3勝以上している。
クラシック（D2000m）		その年の芝のGIをプレイヤーで勝っている。2000～3200mのGIを3勝以上している。ダートGIを勝っている。

伊集院健が語る 『GIジョッキー』の魅力はこれだ!!

最初の模擬レースはブービーで、相沢厩舎に所属。実はこの厩舎を選ぶと自厩舎の初年度の3歳馬にニシノフラワーがいるんですね。最初は一流の厩舎（つまり模擬レース1着）を選んだほうがいいかもしれないけど、結局乗りたい馬がどの厩舎にいるか、そしてどの世代から始まるかってのがキモではないかと。この「GIジョッキー」では現実の競馬と同じ世代が毎年登場してきます。そのへんが個人的にツボにはまりまして、たとえば、菊花賞ではスペシャルウィークでセイウンスカイに勝つみたいなリベンジもできるし、JCではカツラギエースでシンボリルドルフに勝つという実際のレースの再現も可能だったりするところがいいですね。もちろん騎手としての腕が必要ですけど、強い馬は強いです。ただし強くてもクセ馬には注意です。

◀最優秀新人賞、WSJS優勝、最多勝利騎手、騎手大賞の4冠を取っても、まだまだ騎手人生を楽しめる。未知なる素質馬がキミを待ってるぞ。

所属厩舎別 初年度の有力馬
中松：ジェニュイン4歳、バブルガムフェロー3歳　松岡・西川：サクラチトセオー4歳、サクラローレル3歳　照屋：アイネスフウジン4歳、ヤマニンゼファー3歳　小森：ナリタブライアン4歳、マヤノトップガン3歳　白田：ビワハヤヒデ4歳、ナリタブライアン3歳　松浦：オグリキャップ4歳、バンブービギン3歳　相沢：トウカイテイオー4歳、ミホノブルボン3歳

Operation MANUAL

●体験版操作マニュアル

まずは体験版のメニューから選択しよう 1

体験版の選択画面で『GIジョッキー』を選びタイトル画面へ。スタートボタンを押す。すぐにゲームをはじめたい場合は「NEW GAME」を選択しよう。振動のON・OFFや音量調整をした場合は「OPTION」へ。体験版なのでデータのセーブ・ロードは不可。「TRIAL MODE」は製品版で楽しもう。

2 まずは、名前の入力そして模擬レースへ

名前を入力後、そのままAVGパートを進めるとライバル騎手たちが登場する。彼らの性格を把握するとゲームが一層おもしろくなるぞ。そして、いよいよ模擬レース。発走前にまず、アドバイスをよく聞こう。そして、⊗ボタン→◎ボタン（以下どのレースも同じ操作）でいざレースシーンへ!!

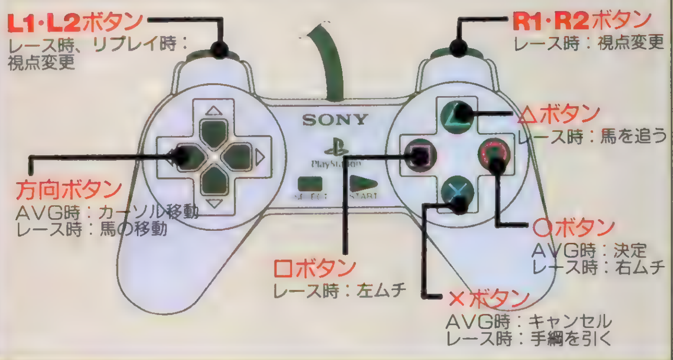
所属厩舎を選択後いよいよ騎手人生だ 3

レース終了後、所属厩舎の選択場面が登場。好きな厩舎を選ぼう。そして、厩舎へ行き調教師と先輩騎手に挨拶後、「騎乗依頼画面」が登場する。ここでは、騎乗したい馬を選択できる。まずは、たくさんの馬に乗ってみよう。画面を抜けるとトラックマンの長峰隆が登場。騎手に関することなど、ためになるアドバイスをしてくれるのでよく聞いておこう。ひと通り話を聞き、画面右の「NEXT」を選択。いよいよ、レースが始まる。あとは、キミの努力しだい。幸運を祈る!!

◀✚キーを右に入れると馬の能力を見ることができる。

▶調教師コメントは必ず聴こう。✚キー上下で他馬の情報も聞ける。

操作説明



本格的騎手SLG乗って乗って乗ってノリまくれ!!

体験版『GIジョッキー』は製品版とここが違う

この体験版では、製品版との違いが3つ。①模擬レース後の厩舎選択時、選択厩舎によって所属馬が違うが、体験版ではどこを選択しても同じである。②製品版では、序盤は騎乗依頼は少ないが、体験版では、レースをたくさん楽しんでもらうため、かなりの数の依頼がある。③体験版につき、期間が2カ月まで。

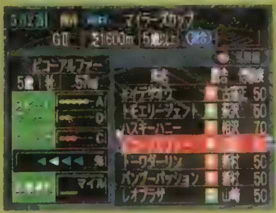
その他、操作性やイベントなどは製品版とまるっきり同じである。多少の違いはあるけれど、この体験版をプレイして『GIジョッキー』の魅力の一端を感じ取ってもらえるはずだ。

Lesson1 騎乗馬を選ぶには

騎乗依頼画面では騎乗できる馬がたくさん出てくる。攻略記事でも紹介したように能力の高い馬を選ぶことは言うまでもないが、ここは体験版ということで、様々な脚質の馬に乗って、自分に合った脚質の馬を選ぶのも一つのスタイルだと思う。

▲こんなにたくさん依頼があると迷うはず。自分でテーマを設けて馬を選ぼう。

▼プレイヤーによって個人差はあるが、先行馬は乗りやすいぞ。



Lesson2 前頁の攻略記事を参考に

しつこいようだが、レース前の調教師コメントは重要。また､レース中の騎乗も前ページの｢脚質別の基本的騎乗パターン」を参考に、状況に応じて適切な判断をしよう。なにはともあれ、"習うより慣れろ"である。数をこなすのが好騎乗をマスターする近道だ。

▼様々な角度でレース展開を見ることができるリプレイでレースの反省をするのも大切なことだ。

▲表の見方は、左から、枠、馬名、性別・年齢・斤量、脚質、オッズ、人気。最後の人気をどれだけ上回るかがこのゲームのカギ。

MOVIE

新時代劇アクション

戦うほどに剣技が冴える時代劇ACT!!

羅刹（らせつ）の剣（けん）

身に降る火の粉払うさま、そはあたかも羅刹のごとし

時は天明元年。幕府の治世が乱れた時代を背景に、数奇な運命の糸に導かれた浪人と隠密、2人の若者が、反魂の術により甦った屍たちと死闘を繰り広げる伝奇物語。異形の者どもが跋扈し、陰謀渦巻く城下に、必殺の剣がうなり、血しぶきが舞う。剣戟の幕が今、ここに上がる!

新時代劇アクション	羅刹の剣
4/28 ACT	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1〜3ブロック)、AC(DS対応)

戦いの仕組みを確認!!

▲敵の目前で抜刀していれば戦うほかなし。逃げるなら刀を納めてから。

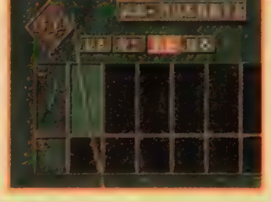
▼道端の花がセーブポイント。そこまでの物語が俳句の形で記録されるぞ。

迫真の剣戟をテーマにした時代劇ACT。剣を振るい、行く手を阻む敵を倒しながら、AVGのように物語が進行していくのだ。ときには剣で道を切り開くだけではなく、情報を集めたり、アイテムを入手して謎を解かなければ進めない場合もあるぞ。△ボタンで刀を抜き差しできるので、場面に応じ、戦いに備えて刀を構えたり、刀を納めて町の人々に話しかけたりしていこう。以下に、ゲーム進行に必要な剣術、忍術、道具の3点についてまとめたので、参考にしてほしい。

【剣術】戦いの基本は剣術！美しい殺陣を堪能しつつ、華麗に一撃必殺!

もちろん、戦いのメインとなるのは刀による斬撃。小太郎は一撃必殺の豪快な剣技を、りんは蹴りなども併せた連携攻撃を得意としているぞ。さらに、強力な刀を入手したり、敵を数多く倒したりすると覚える必殺技を使えば、敵に大ダメージを与えることもできる。さまざまな必殺技を戦いの中で会得していこう。

▶敵の攻撃を防御すると同時に攻撃ボタンを押せば、体勢を崩す「いなし」や、ザコなら一撃で倒せるクリティカル攻撃が出せる。

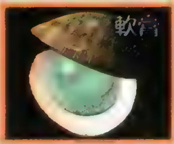


◀強敵を倒すと、より強力な刀が手に入る。小太郎の場合、手にした刀によって二刀流、居合いなど構えも変化するのだ。

【忍術】隠密だけに許された忍の技。手裏剣で間合いの外から攻撃だ!

公儀隠密であるりんは、小太郎に比べて攻撃力で劣る分、手裏剣などのアイテムを入手して忍術を使うことができる。素早さを生かして敵との間合いを取り、飛び道具で攻撃することが可能なのだ。必殺技にも、手裏剣の威力を高めるものなどがあるぞ。

【道具】道端に落ちた回復アイテムは必ず拾う! いざというとき役立つぞ。



入手可能な道具にはストーリーの鍵となる「鶴の密書」や、体力を回復する「軟膏」のような回復アイテムなどがある。後者はステージのあちこちに落ちているが、数は限られている。どれもしっかり探して入手しておきたい。

MOVIE CHECK

激闘の前触れ!!

今回収録しているムービーは、ゲームのオープニングを飾るもの。戦いに挑む2人の厳しい表情、戦う姿をバックに、彼らの行く手に待つ強敵たちの姿が次々に現われる。まさに、これから始まる戦いの激しさを予感させてくれる。刀を振るときの流れるような美しい動きや、静と動の対比にも注目してみよう！

 ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

キャラクターとストーリーを徹底紹介！

幕府に献上されるはずの金塊を積んだ輸送船が、抹那藩沖で姿を消した。その抹那藩では、密かに幕府への反乱が企てられていたのだ。浪人・飛葉小太郎と、隠密・鶺鴒のりんは、それぞれの立場から抹那藩の謎を追い、事件の裏側にある恐ろしい陰謀にともに立ち向かっていくことになる。ときには出会いつつ、刀を振るう彼らが最後に目にするものは?! キミが選択した主人公によって、異なるストーリーを体験していく。

密接に絡み合うシナリオを3話まで一挙紹介！

◀それぞれの物語をプレイすることで、事件の全貌が見えてくるのだ。

剣の天才にして生来の風来坊
飛葉小太郎 ひばこたろう

幼くして孤児となった小太郎は、城下の道場で剣の腕を磨きつつ成長。腕を買われて仕官の誘いも受けるが断り、武者修業の旅に出ていた。両親の墓参のため数年ぶりに帰郷するが…。

兄の行方を追い単独行動する隠密
鶺鴒のりん せきれいのりん

孤児だった彼女は、兄・進次郎とともに幕府隠密衆の頭に拾われ、厳しい修業を積んできた。長じて隠密頭を継いだ進次郎だったが、潜入先の抹那藩で消息を絶ってしまう。その身を案じ、幕府の命に背き単独潜入するりんだが…。

第1話「帰郷」

ともに剣の腕を競った幼なじみの雪之介を訪ねた小太郎は、問答無用で斬りかかってくる奇妙な役人たちを討ち倒し、城下の様子がおかしいことを知る。さらに、寺に向かう途中、虚無僧姿の男を役人たちから救うが、男は小太郎に密書を託して息絶えるのだった。

第1話「隠密」

進次郎の行方を追い、任務の目的であった輸送船の場所を探すりん。町で得た情報を頼りに浜辺へ向かう途中、幕府より送り込まれた隠密の1人、鵙（もず）の半兵衛と出会うが、役人に追われ重傷を負った彼はこと切れてしまう。りんは兄を案じつつ城下を進む。

第2話「謎」

両親の墓がある寺の山門で、役人たちに襲われる娘を助けた小太郎は、彼女を守りつつ、寺への侵入を阻もうとする役人たちと戦うことに。ようやく墓地にたどりついた彼らの前に、異様なまでの巨漢に姿を変えた和尚が現われる！ 彼が手にした新しい力とは?!

六六六 むろくむ

寺の和尚。かつては小太郎とも面識があった。しかし、いまやその体は見上げるような巨体と化し、邪悪な表情を浮かべて襲いかかってくる。

▲左右だけでなく、敵の手前や奥にも回り込んで斬る必要がある。

第2話「密書」

小太郎から密書を渡され、鴨（かも）の源蔵も倒れたことを聞いたりんは、とりあえず半兵衛の言い残した隠密の隠れ家を探すことに。隠れ家を見つけたりんの前に、死んだと聞かされた源蔵が現われるが、彼は無残に変わり果てた姿で襲いかかってきた！

第3話「反魂蟲」

墓地の奥、怪しげに口を開く洞窟。城下の異変の謎を解くカギはここ、とにらんだ小太郎は、襲い来る屍どもを斬り捨てつつ洞窟を探る。その最深部、死者を蘇らせる反魂蟲の巣の中で、待ち構えるボス葬巽軒（そういけん）の妖術が小太郎を襲う!!

第3話「山道」

輸送船のある浜辺へは、鴉（からす）の森と呼ばれる山道を抜けねばならない。だが、その森には世の中に恨みを抱く女たちの盗賊集団、天狗党がねぐらを構えていた。戦いの末、倒れたと思われた鴉羽根は異形の姿に変化し、さらなる力を発揮する！

▲森に組まれた足場を自在に飛び回る鴉羽根。身軽なりんといえど、苦戦することになるぞ！

鴉羽根 からすばね

顔に醜いあざがあったため、幼い頃に森に置き去りにされ、世の中に復讐を誓う。森に入る女は惨殺し、いい男は死ぬまで奉仕させるという。

MOVIE

ノベルタイプ恋愛AVGの秀作登場!

輝く季節へ

主人公の心に

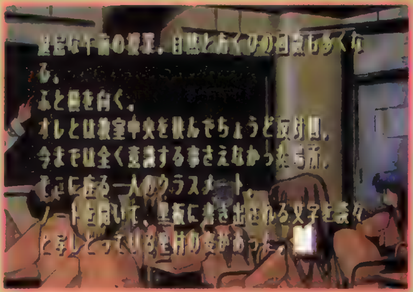
ぬくもりの灯を点す子は?

輝く季節へ	
発売中 AVG	▶¥6,800 ▶キッド ▶MC(1ブロック)

11月末から12月末までの約1カ月の間に展開される甘く切ないラブストーリーの決定版。それがこの『輝く季節へ』だ。今回は、主要キャラ7人を中心に、このゲームの魅力について迫るぞ!!

マルチストーリー&エンディングのハートフルストーリーをキミに!

この『輝く季節へ』は、いくつかの選択肢を選ぶことによって、ストーリーがいくつにも分かれていく、マルチシナリオを採用したゲームだ。基本的なゲームシステムは、面倒な操作のいらないノベルタイプのAVGで、女の子1人に対して複数のエンディングがあるのが大きな特徴。一度や二度のプレイでは、このゲームの本当のよさはわからないのだ!

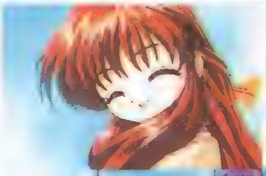


このゲームの主人公、浩平は、幼いころに家族を失い、心に深い傷を受けている。そんな彼が様々な女の子に出会うことによって、少しずつ傷を癒していく。そして……。

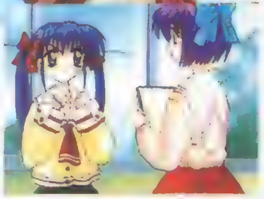
MOVIE CHECK

ゲームのオープニングを飾るムービーを見よ!

ゲームに登場する7人の女の子の特徴をよく表しているのが、このオープニングムービー。女の子の微妙な仕草や表情から、女の子1人1人の性格がにじみ出ている。このムービーを見るだけで、どんなストーリーが展開されるのかがわかる……はず。



◀このはじけるような笑顔が、女の子の性格の証だ。



▶女の子1人1人の表情の豊かさには、驚かされる。

 ©KID 1999

年末までのひとときをともに過ごす女の子たち

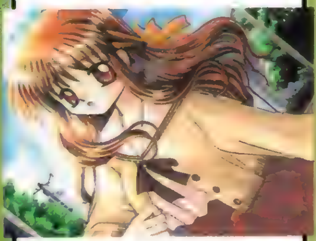
浩平と一緒に学校生活を送っていくヒロイン格の女の子は、下で紹介している7人だ。幼なじみや、時期はずれの転校生、登校拒否児など、彼女たちの設定はさまざま。浩平は、この子たちと接することにより、だんだんと、人の温もりを感じていくようになる。

このゲームに出てくる女の子たちはみんな個性的で表情が豊かだ。イベントシーンはいうまでもなく、怒った顔、笑った顔、泣いた顔など、どの姿も魅力的で、プレイヤーの胸を打つものばかり。ただし、キミのお気に入りの子が活躍するかどうかは、キミのゲーム中の選択次第。その辺りの攻略記事は、電撃ＰＳ106号（４月23日発売）にバッチリ掲載されている。それをチェックしよう。

◀選択肢はかなり多い。キミはベストの選択をし、彼女とのエンディングを見られる？

長森瑞佳（ながもり　みずか）

浩平の幼なじみ。浩平とは友だち以上恋人未満というのがふさわしい関係。しっかりしない浩平のために、毎朝家に起こしにいっていたが、いつの間にかそれが朝の日課になっている。幼い頃、浩平は心に傷を受けていたが、その傷を和らげたのがこの瑞佳だった。



▲ゲームスタート時にはもっとも浩平に近いのが瑞佳だ。

川名みさき（かわな　みさき）

浩平の先輩。子供のときに事故により視力を失ってしまう。そんなハンデをものともせず、明るく学校生活を送っている。おしゃべりが好きで、誰とでもうち解けることができる。学食のカレーが好きで、小柄な体の割に平気で10杯は食べる。実はけっこうお茶目なところも……。

▲先輩でありながら、どこか守ってあげたい。そんな女の子だ。

椎名　繭（しいな　まゆ）

感情がすぐに顔に出る登校拒否児。唯一友だちとして心を許していた、フェレット（イタチの一種）が死んでしまい、嫌なことがあるとフェレットの名前を叫び泣き出してしまう。ハンバーガーが大好きで、いつも大量に買ってきては食べ切れず残している。

▲フェレットだけが、自分の味方だと感じているらしい……。

清水なつき（しみず　なつき）

路上で車に轢かれかけたところを、体を張って助けたことから浩平になついてしまう。そのときから浩平のことを「お兄ちゃん」と呼ぶようになる。浩平は、最初の内はなつきのことを煙たがっていたが、次第になつきがまるで本当の妹のように思えきて……。

▲かなり突飛な行動をする女の子。その積極性に浩平はタジタジに…。

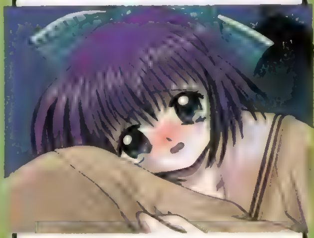
七瀬留美（ななせ　るみ）

季節はずれの転校生。新しい制服ができても前の学校の制服を好んで来ているため、他の子とは雰囲気が違って見える。乙女にあこがれ、かわいい自分を必死に演じているが、浩平がいつもちょっかいを出すので、失敗してばかり。自分の本当の魅力に気がつくのはいつ？

▲必死な演技だが、冷静に見ていると、バレバレなのだ……。

上月　澪（こうづき　みお）

浩平の後輩。言葉をしゃべることができないというハンデをもっているが、表情やしぐさで、自分の気持ちを伝えることができる元気な女の子。常に古いスケッチブックを肌身はなさず持ち歩いているが、ひょんなことから浩平になついてしまう。現在は演劇部に所属している。



▲表情が豊かで、顔を見ているだけで考えがわかる子だ。

里村　茜（さとむら　あかね）

浩平のクラスメイト。なぜか雨の日には傘を差して空き地に立っている。物静かな性格で、あまり喜怒哀楽を表に出さない。しゃべる言葉は少ないが、自分の意見ははっきりと伝えるタイプ。加えて料理が上手で大の甘党でもある。三葉亭のワッフルがお気に入り。

▲物静かそうな感じだが、自分の意志をはっきり示す強さを持つ。

その他にも……

他にも、ゲームを進めるうえで重要なキャラクターはたくさんいる。ここではその一部を紹介。下の写真の人物は、クラスメイトの住井護。彼らとのハッピーエンドは用意されていないが、その個性的なキャラクターは、間違いなく一見の価値あり!!

▲彼らなくしては、物語が始まらないのだ。

MOVIE

「心」を持つマリオネットと MARIONETTE COMPANY

彼女の「心」の歯車を動かしてあげよう

アンドロイド（機械）なのに「心」を持っているヒロインの女の子、マリオネット。でも、彼女の「心」はまだまだ未熟で、最初はことばに感情がなかったり表情が乏しかったりして、機械的な反応しかしない。マリオネット技術者を目指す主人公は、アルバイトで工学レベルを上げるなどして、そんな彼女を人間らしく育てるのだ。それがキミの役割でありゲームの目的でもある。今回は、メインとなる２つのモードを紹介するぞ。

▶会話などで接してあげることで、彼女の「心」はどんどん成長していくぞ。

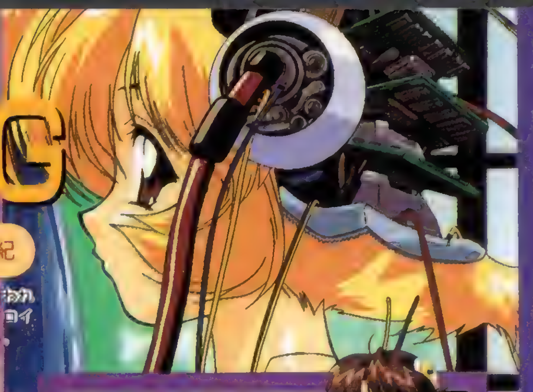
▲彼女との出会いが、主人公の運命を大きく変えていく……。

冷たいボディーに秘められた熱いハートを感じて下さい…

マリオネットカンパニー

『マリオネット』は「心」を持ったアンドロイドの少女の成長を描いたAVG。ここでは、ゲームの魅力を紹介するのでしっかりチェックしよう。

 ©1999 MICROCABIN CORP.



人間の物語を描いたAVG

マリオネットカンパニー

5/20 AVG	▶¥6,800　▶マイクロキャビン
	▶MC(1ブロック)

マリオネット CV：前田 千亜紀

このゲームのヒロインで、廃棄寸前のところを主人公に拾われた女性型のアンドロイド。機械的な反応を示すほかのアンドロイドとは違い、人間に近い可能性を秘めた「心」を持っている。

GAME SYSTEM

会話(コミュニケーション)とパーツ組み替え(コンストラクション)でより人間に近いマリオネットを作り上げる！

このゲームは、マリオネットとの会話を楽しむコミュニケーションモードとパーツやエレメント（各パーツを構成する部品）を購入したり、設計を行うコンストラクションモードの2つのモードで展開する。メインとなるコミュニケーションモードで彼女との絆を深め、さらに新しいパーツを交換していくことで、マリオネットはより人間らしく成長していくぞ。

1 会話を通して心を育てる コミュニケーションモード

メインとなるこのモードでは、会話中に現れるキーワードを選択して話を進めていく「TIPS(チップス)」というシステムを搭載している。キーワードを選択することで、その会話内容のより細かい情報を得ることができるとともに、主人公とマリオネットとの関係を表わすパラメータ「KIZUNA(絆)」が変化していく。彼女とできるだけコミュニケーションをとり、2人の絆を深めていこう。

会話中のキーワードを選択

▲彼女との信頼関係がなければ、いつまでたっても機械的な反応しかしないぞ。▶キーワードを選択してたくさん会話することで彼女との絆は深まっていく。

2 パーツを設計&組み立て コンストラクションモード

マリオネットが人間らしく成長するには会話による「心」の成長と、パーツ交換による「身体」の成長が必要だ。しかし、そのパーツは材料を購入して自分で組み立てなければならないのだ。パーツ組み立てのアルバイトでお金を稼ぎつつ工学レベルを上げ、作ったパーツを組み込んで自分の好きなマリオネットに育て上げよう。

◀会話とパーツ組み替えにより彼女は人間らしく成長する

髪の色、ボディー、服装はキミの好みしだい！

◀▼マリオネットのパーツ構成はキミの自由！ ちなみに胸の大きさはA、B、Dカップの3種類あります。

主人公を取り巻くキャラたちもチェック！

ここでは物語の途中で登場し、さまざまな形でマリオネットの「心」の成長に関わってくるキャラクター（生身）たちを紹介。彼女たちのイベントも豊富に用意されているので、見逃せないぞ。

天徳(てんとく)ゆうき

主人公の母親の友人で、マリオネット技術者。主人公にとってよき理解者であり、師匠である。

CV：浅川 悠

今野園子(こんのそのこ)

CV：前田このみ

強がりだけど、実は寂しがり屋の女の子。ピンチのところを主人公に助けられ、ひと目惚れする。

火狩真穂(かがりまほ)

身体が弱く、難病で長期入院している女の子。主人公と出会ったことで、生きる気力を取り戻す。

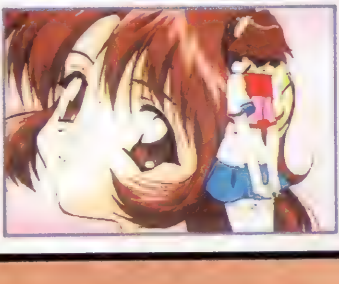
CV：中山真奈美

MOVIE CHECK

彼女の心の願いを感じてみよう

付録のCD-ROMには、オープニングムービーを収録。ヒロインであるマリオネットの魅力的なシーンから、ゲームの雰囲気を感じることができるぞ。さらにムービーには、今回紹介している以外のキャラも登場しているのだ。

▶作画監督は「レイアース」、「センチメンタルグラフティ」などで有名な平山まどか氏が担当。

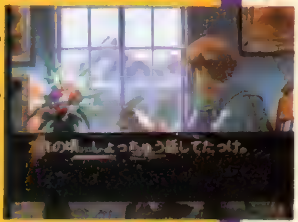


MOVIE

武器屋として冒険者をサポ

STORY

剣と魔法と冒険があふれるファンタジーの世界「ダーラント」。世間で評判のいい武器屋の息子だった主人公は、足の不自由なたった1人の妹を健康な体にしたい一心で家を飛び出し、医者を目指して勉強をする毎日を送っていた。そんなある日、主人公のもとに「父親が急死した」という内容の手紙が届く。しかも、父親は莫大な借金を残していたのだ。こうして、主人公の人生は一変。借金を返済するために店を継ぐことになるのだが……。



BLADE MAKER
ブレードメーカー

ブレードメーカー

7月(予) RPG	▶¥5,800 ▶翔泳社 ▶MC(ブロック数未定)

良質の武器を作り、そして売る……。RPGの影の主役ともいえる武器屋となって冒険者をサポートするRPGが登場!! 今回は、独特の世界設定からゲームシステムまで、その魅力を一挙大公開!!

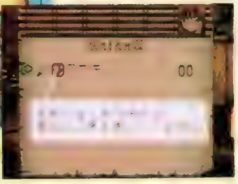
 © 1999 Shoeisha Co.,Ltd.

ートしていく新感覚RPGが登場!

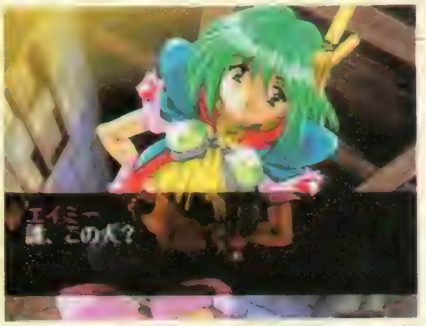
冒険者に武具や防具を売ってお店の評判を上げるのだ!

このゲームの目的は、1月1日～5月28日までの約半年の間に借金を返済すること。お客として訪れる冒険者たちを相手に武器や防具を売買し、お店を繁盛させることになる。そのためには、お客のニーズに合った商品を作り、用意することが重要となるぞ。例えば、アンデッドがいるダンジョンに向かう冒険者に聖水などのアイテムを売って上げる、といった具合。そして、お店で買い物したお客が冒険を成功させればお店の評判がUP! お客も増えて商売が繁盛するというわけ。稼いだお金は借金の返済や、新しいアイテムを作成するための材料費など、使い方はいろいろ。また、休日には街を移動することができ、情報を集めたり、ほかのお店でアイテム作成に必要な材料を買ったりすることができるぞ。

▲これから始まる借金返済の日々とは?



▼人気商品のチェックは商人の基本だ!



▲ゲーム中にはさまざまなイベントが発生する。お店の経営を通して人々との出会いが描かれていくぞ。

基本的なゲームの流れ

平日

冒険者にアイテムを売買
▼
冒険者がクエストに出発
▼
冒険成功 ＝ 店の評判UP ／ 冒険失敗 ＝ 店の評判DOWN
▼
職人に指示を与えて
新しいアイテムを作成
▼▲

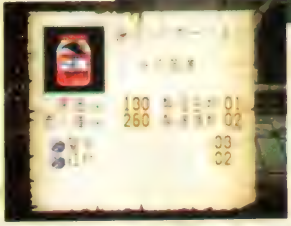
休日

新しいアイテムを作成するための
情報や材料を集める

プレイヤーは武器屋の店主
良質の武器を売り冒険者をサポートする

商人であるプレイヤーにとって、冒険者を手助けする手段は良質な商品を売ってあげることだけ。少しでも多くの情報（アイテムや冒険者の情報など）を仕入れ、お客の役に立つ商品を売って、冒険をサポートしてあげることが大切なのだ。また、赤字覚悟でレベルの低い冒険者に良質の武器を安く売って、冒険を成功させるというようなことも必要になる。最初は利益がなくても、結果としてお客の冒険を成功させることが商売繁盛につながるのだ。

▲商品の値段は自由に設定可能。けど、法外な値段をつけると評判が下がるぞ。

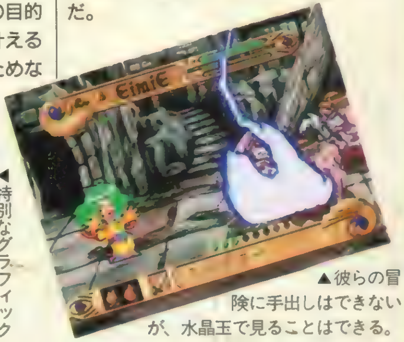


◀商品の特徴を把握しておくことは、基本中の基本だ。

冒険者はお客さん
お客として登場する冒険者はそれぞれ目的を持って行動する

お店に訪れる冒険者は商品を買うだけのお客ではなく、それぞれが目的を持って冒険に赴いている。その目的は実にさまざまで、自分の夢を叶えるためや、亡き弟を生き返らせるためなどがある。彼らは次の目的地に合わせ、主人公のお店でいろいろなアイテムを購入し、冒険に出発する。そして、彼らの冒険が成功することによりお店の評判が上がっていくのだ。

◀特別なグラフィックが見れるイベントも。



▲彼らの冒険に手出しはできないが、水晶玉で見ることはできる。

アイテムを作るのは職人さん
集めてきた材料を使って新しいアイテムを作成

店頭に並ぶ商品は、街で買ってきた材料をもとに職人に作成してもらうことになる。職人はそれぞれ個性を持っており、得意なものほど短い期間で作ってくれるぞ。また、店の評判が高いほど腕のいい職人を雇え、より良質なアイテムを作れるようになるのだ。

◀職人たちの個性を把握することが一流店への近道だ。

MOVIE CHECK

青山そういち氏が描く魅力的な世界

ゲームのキャラデザインは、「精霊召喚」でおなじみの青山そういち氏が担当。ムービーでは、魅力的な登場キャラを見ることができるぞ。要チェック!

▼製品版のOPムービーをまるごと収録!

▲ゲームが持つ雰囲気を感じ取ろう!

恋愛・育成・経営・戦略SLGの要素が詰まった1作!

有限会社 地球防衛隊

巨大ロボットの中身はクレーン車！　見かけ倒しのそのロボを操縦するは可憐なアイドル!!　でも彼女らは実は社内選抜された女子社員!?　キミの使命は、彼女たちをアイドルへ育成し、収益で会社を存続させること。ここではゲームの魅力を徹底紹介するぞ！

キミはアイドル班班長として、アイドルを育てていくことになる!

有限会社　地球防衛隊	
4/28 SLG	▶¥6,800　▶メディアリング ▶MC(2ブロック) DS(AC非対応)

中堅保険会社の社員だった主人公（プレイヤー）は、奇抜な企画力が災いし、新規に設立された子会社へ出向（？）させられてしまう。その子会社は天災、人災に係わらず、保険会社がカバーするあらゆる災害の損害を最小限に喰い止める救助活動などを行い、親会社の保険金支払い総額を軽減する目的で設立された。それが特殊救難救助隊を持つ「有限会社地球防衛隊」だ。

赴任早々、地球防衛隊を過酷な試練が襲う。親会社の命令で、２年で100億円の利益を達成せよとのノルマが課せられたのだ。無理なノルマで地球防衛隊を潰してしまおうという親会社の画策に対し、女子社員からアイドルを育成し、巨大ロボットに搭乗させて会社自体の知名度を上げてしまおうという無茶な企画が通ってしまう。キミはアイドル班班長として、半ば素人のアイドル候補と、見かけ倒しのロボットとを運用し、様々な犯罪やトラブルを乗り越え、２年間でノルマを達成するため日夜努力するのだ！

(有)地球防衛隊 組織図

総務

社内のすべてを握っているのが総務部。予算や人事、その他雑務までこの部署がなければ会社は成り立たない。最終的意思決定もここで下される。

電脳班
情報を収集・分析する部署。作戦行動時には状況を逐一分析し、キミに伝えてくれるぞ。

実働班
救難作業の実務に係わる部署が実働班だ。ここの人材次第で会社の命運が決まる?

整備班
メカの整備が仕事の整備班。地球防衛隊を影から支える、縁の下の力持ち的存在だ。

医療班
隊員が病気になったり怪我をしたとき、世話になる部署。防衛隊には欠かせない存在。

アイドル班
社のPRと災害救助を兼務する、防衛隊のカギを握る部署だ。主人公が班長となる。

アイドル候補の7人の乙女

ミチル
どことなく影のある大人びた女の子。
(CV：静木亜美)

ユカリ
ボーイッシュで生粋のメカ好き。
(CV：渡邊優子)

ジーナ
元事務員。アイルランド系ハーフ。
(CV：七瀬里緒)

アオイ
元警備員。軍人肌だが純真で一途な女性。
(CV：MARIO)

ハルカ
元総務部経理担当。お姉さん的存在。
(CV：三五美奈子)

ミキ
元看護婦。直情的だが元気が取り柄。
(CV：森野ことり)

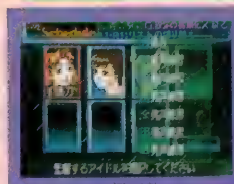
クミコ
現役女子高校生。フリルの服装が趣味。
(CV：佐藤美佳子)

ゲームの流れをしっかりチェック！

このゲームは、アイドルを育てる「育成パート」と、依頼のあった救難救助をする「戦術パート」の2つで構成される。プレイヤーはアイドル班班長として、育成・戦術の両面で指示を出していく。

ゲームは右のチャートのように進行する。まず1週間のスケジュールを調整しアイドルへ指示を出す。するとアイドルの各ステータスがアップ。この変化に応じて、デートやコンサート、救助の依頼などのイベントが発生する。また、救助イベントでは戦術パートに切り替わり、決定した作戦に従って任務を遂行することになる。さらに2カ月ごとの経営会議では、アイドル班への新規人材登用やコンサート計画立案、新装備開発などの長期計画を決定するのだ。

スケジュール調整



アイドル班班長の最重要業務が、週始めに行うアイドルのスケジュール調整だ。各人に応じた調整を。

ステータス上昇

スケジュールが実行されると選択した行動に応じてステータスが上昇する。「アイドル訓練」でアイドル活動成功率が、「アイドル活動」で人気とコンサートでの動員人数が、「防衛隊訓練」では防衛隊活動の成功率が、「防衛隊活動」では活動規模がアップする。

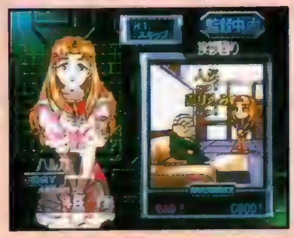
イベント発生

イベントはスケジュール進行中に発生する。デート、コンサートから経営会議、救助依頼まで内容は様々。

戦術パート発生

救助事件などのイベントが発生すると戦術パートに切り替わる。作戦会議を経て、適切な部隊を編成し出動しよう。そして、作戦開始とともに時間がカウントされはじめる。初めより表示されるミッションマップにて各ユニットを操り、事件解決を目指せ！

スケジュール調整　キャラの長所を伸ばすレッスンを実践しよう！



スケジュール調整では、まずキミが直接監督するアイドルを1人選ぶ。選んだ彼女に対しては、1日単位での細かい行動計画を与えることが可能なのだ。その他のアイドルには、あらかじめ経営会議での方針に沿った形でスケジュールが組まれており、キミは1項目しか行動変更の指示が出せないので注意が必要だ。すべての調整が済んだらスケジュールを実行する。すると育成結果が表示されるので、どの行動によってどの程度の効果があったかよく確認し、次週のスケジュール調整に生かそう。このスケジュール調整こそが、地球防衛隊の命運を握るカギとなるのだ！

経営SLG要素もあるぞ！

キミが経営会議で決定することは、アイドル班の人事、アイドル活動プランの作成、兵器開発の指示そして訓練スケジュール方針変更の4つだ。この方針に従って自動的にスケジュールが組まれるので熟慮のうえ決定しよう！

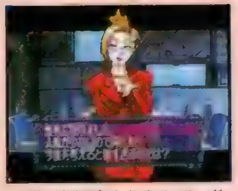
MOVIE CHECK!!

アイドルの服装は要チェック！

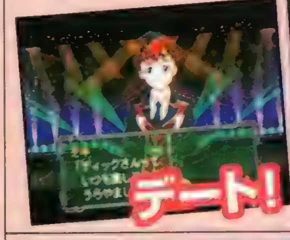
オープニングムービーに登場するアイドルたちは、最後にステージ衣装を着て現われる。フリフリのアイドル姿は、「カワイイ！」のひとことに尽きるのだ!!

イベント　イベントをどうクリアするかでその後の展開も変わる！

イベントは大別すると、デートやコンサート、社内旅行イベントなどの会話を選択していくものと、戦術パートへの導入となる救助依頼などの事件とに2分される。イベントクリアの仕方次第で、その後のストーリーも変わってくるぞ！



▲どんな返事をしたかで、後の展開が変わってくることも。



デート！

コンサート！

戦術　事件発生！ 隊員は至急現場へ出動し速やかに作業解決せよ!!

1 作戦会議

事件が発生すると、作戦会議が開かれ、事件現場の状況や依頼内容、達成条件が説明される。ここで状況を把握し、現場への部隊投入や行動を決めていくことになる。

2 部隊編成

部隊編成は自動的に行われるが、プレイヤーが変更することも可能だ。発生している事件の状況に応じて、装備品や武器を追加し、出動する隊員を決定し、効率よく事件を解決しよう！

3 いざ出動！

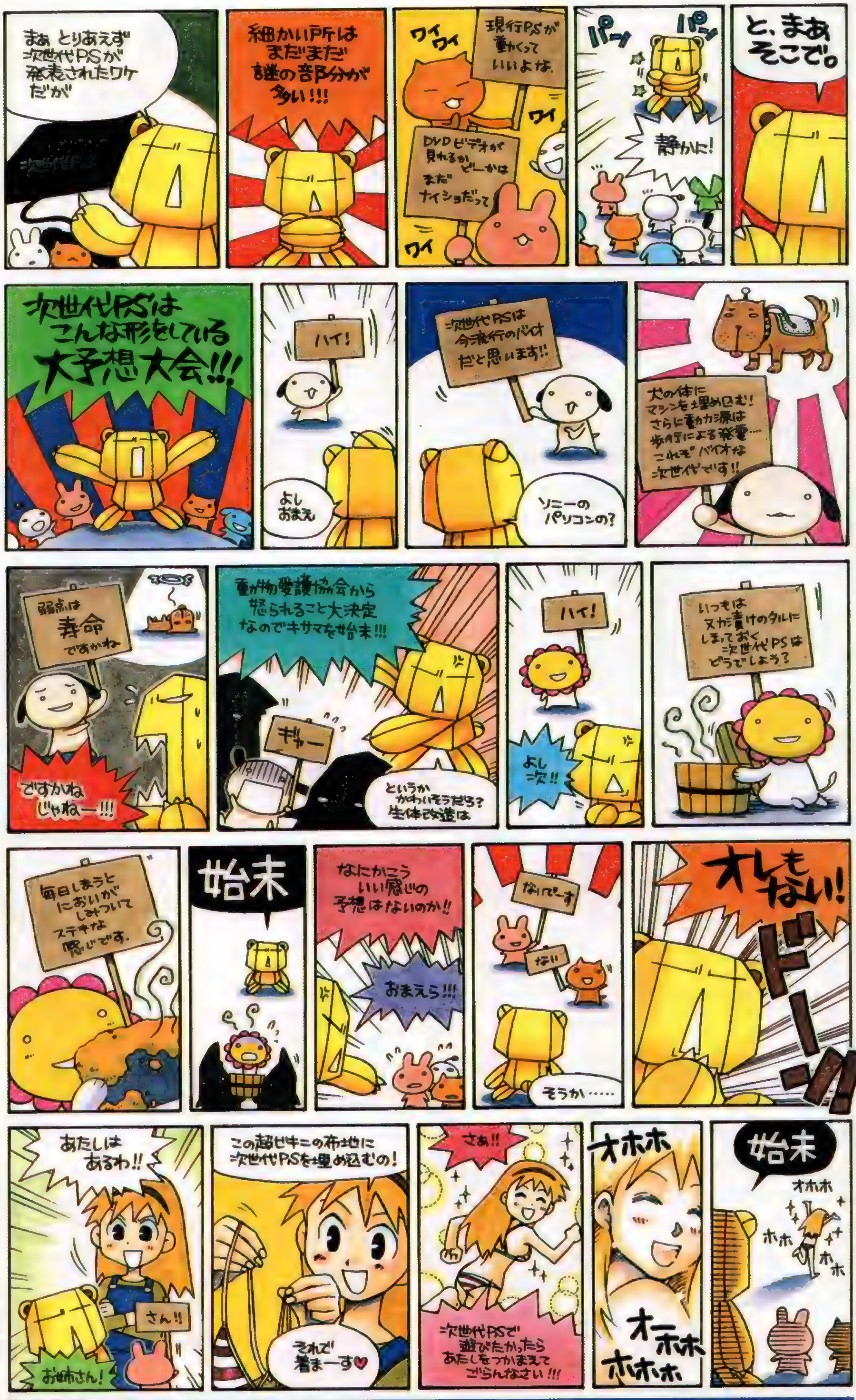
現場ではターン制でマップ攻略を行うことになる。出動した各隊員ユニットに直接指示を与えて、事件を解決しよう。作戦完了時には達成率や収支が報告される。弾薬の使いすぎは赤字の元だぞ。

Ⓟ地球防衛隊 ©1999 MEDIA RINGS CORPORATION ©1999 JAPAN ART MEDIA

電撃攻略王 やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
全9機種約1,300タイトルの
最新ウラワザをオールカラーで収録。
君のゲームライフは
「電撃ウラワザ王」におまかせ！
収録予定タイトル
PS 「FFVIII」「クラッシュバンディクー3～ブッとび！ 世界一周～」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」「ストリートファイターZERO3」「立体忍者活劇 天誅～忍凱旋～」etc.
SS 「電車でGO! EX」「シャイニングフォースIII シナリオ3 氷壁邪神宮」「幻想水滸伝」etc.
DC 「セガラリー2」「ソニックアドベンチャー」「バーチャファイター3tb」etc.
N64 「ゼルダの伝説 時のオカリナ」「ピカチュウげんきでちゅう」「マリオパーティ」etc.
好評発売中
最新最強のウラワザ本！
電撃ウラワザ王 1999-2000 完全版
電撃ウラワザ班特別編集
定価：本体1,350円+税
カバーイラスト／moo
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ～ 完全攻略ガイド
好評発売中
定価：本体1,300円+税 電撃PlayStation特別編集
スーパーロボット大戦F完結編 プレイステーション版 完全攻略ガイド
好評発売中
定価：本体1,000円+税 電撃PlayStation&電撃Dreamcast特別編集
ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
好評発売中
定価：本体980円+税 電撃PlayStation特別編集
トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
4月16日発売
定価：本体1,200円+税 電撃PlayStation特別編集
発行●メディアワークス
お問い合せ▶03・5281・5203（メディアワークス営業部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

CDの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

CDの奴隷は本誌（電撃プレイステーション）読者ページの外伝として熱くゲームのことについて語りたい、PS及びゲーム全般にハマッてしまった貴方のための、ゲーム中心、何でもあり読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんな作品でもOKです。CGは本誌でも受付可能になりました！　絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよし。Dを買ったらセットで買おう！　以上読宣伝でした。

CD−ROM付きでうれしい増刊DのCDの奴隷でーす。春ってコトでいい感じでーす。眠いでーグーグー……いかんいかん。私語と、いや仕事しないと。本のページが白くなっちゃうからね。

奴隷のど

CDの奴隷はPSの奴隷と呼ばれているコーナーのパクリです（……べもー）。でもまあ、作ってる人間は一緒なので怒らないでね。でも最近はなんか類似品も多いので間違って買わないように注意です。さて、PSの奴隷、略して「DPSど」はゲーム誌史上最強の読者様ページですが、CDの奴隷はCD－ROM付き雑誌最強の読者様ページです。その秘密は……まだ内緒？ っていうか最強だっていうのも内緒。秘密は多い方がステキな気がするんだキミとボクとの関係は。それも内緒。コレも内緒。内緒ばっかりです。いいでしょ。とまあ、D16号から本誌に合わせてデザインがリニューアルしてます。テヘヘ。

あのね、友だちが来たときとかにね、付録CD-ROMがいいらしいんですよ。内緒ですけどね。盛り上がり。

コンパクトに楽しめますから。いいですよね。マジで。

◀和歌山県　日向アキラさん：この2人は絡むと絵になりますよね。切っても切れないのでしょう。まさに。

▶大阪府　昭直利さん：劉にはヤッパリ水墨画的世界が似合います。あとそういう意味では謎の多いキャラです。漢字も。これで美人なお姉さんが出てくれば……。

◀神奈川県　カカオマス夫さん：システムがもう少しわかりやすいと良かったですよね。

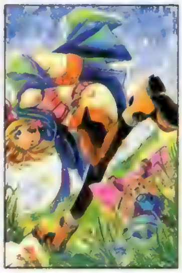
◀山口県　霞棗みしてぃあさん：ボディーガードですから。主人公が一番惚れそうな気が……。

◀福岡県　きさらぎりょうさん：続編の話題、まだ来ませんねぇ。どうしたんでしょう？

◀岩手県　瀬田茨里さん：人気の秘密は……ひよこ同好会ですかねぇ？ 鶏になったら食べちゃう。

▲大阪府　キノピコンさん：大阪弁もなんか似合っててていいですよね。まみむめも……は流行らないような気がするんですけど（笑）。

▲神奈川県　佐伯マサメさん：同作者の次回作「俺の屍を越えてゆけ！」もかなりキテルらしいです。プレイした人間がメロメロです。

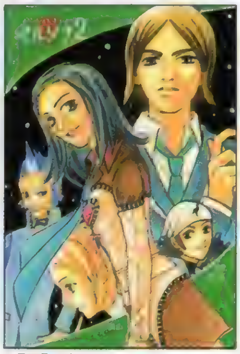


◀神奈川県　らららさん：駆け抜けてます。イロイロなモノを。ダッーと。

◀宮城県　NAKOさん：ライフストリームは全てを浄化してくれそうです。

▶大分県　彩々さん：このリディアの帰還は……感動的でした。本当に。さっきまで子供だったのにアッという間にナイスバディに……それはもう……当時は斬新でドキドキ。世間知らずな王子様（笑）エッジが惚れるのもムリないですね。

▲大阪府　水上陽平さん：主人公故にあまり出番がない彼。目立ちませんし。宿命とはいえ悲しいですよね。



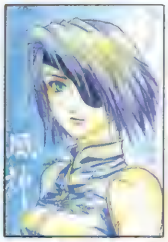
▲長野県　湖山たみさん：どんなストーリーが展開するんでしょうねぇ……。なんか学園じゃなくてストリート中心な気もするんですが。

▲愛知県　ポリエステルさん：彼女の美的感覚のズレはなかなか見事ですよね。ボナパルト……かなり怖いんですけど。小さいときも。

◀埼玉県　朝凪只花さん：ちわっ！ て感じでいい笑顔です。彼女にはやはり笑顔でしょう。

◀青森県　せんづき千春さん：かなりえげつないですよね。まあ、戦いですからねぇ。

▶愛知県　Bワンダさん：もうバリバリですよね。ナニがって聞かれると困りますけど。そしてノリノリであります。

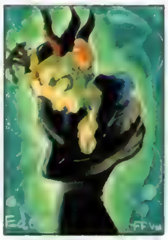


▲京都府　藤本明斗さん：出番もう少しあると……。

▲愛知県　桜井勝朗さん：実はマトモに見えてレオナが一番。

▲佐賀県　日向海さん：好きーでしょう。やはり。

▲三重県　肉さん：なんだか、小さな弓が似合います。



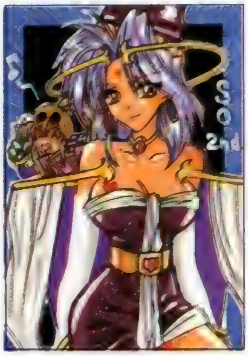
▲栃木県　沖瀬かいりさん．自分で自分を抱きしめて……。

▲栃木県　庵屋さん：あの髪型は、またイロイロネタに……。

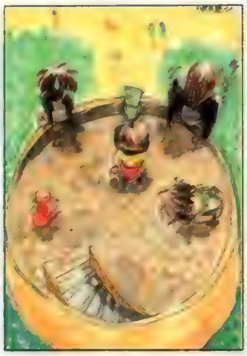
奴隷のど

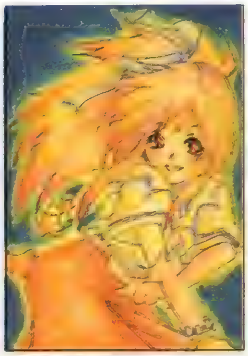
「CDどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは本誌「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるよん。100号からは心機一転！ ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！ ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？ 住所もカンタンになってますし。ね？ 描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ず、ハガキ大サイズにプリントアウトして送って下さい。



▲宮城県　NAKOさん：プリシスの妙に楽しそうな顔が印象的です。まあ、彼女は基本的に楽しそうですけどね。戦闘中も。


▲青森県　せんづき千春さん：ムクムク氏はなんでさりげなく偉そうなんでしょう。イロイロ見張ってるんですね。


▲三重県　夕凪さん：魔法使いですからね。身体から燐光を放ってもいいでしょう。キラキラまき散らしながら飛ぶんですよね。

▲岡山県　樹宮匡平さん：チキンになった仲間を家に連れて帰って、間違えて料理しちゃったら……かなり怖い考えになってしまいました。

▲福岡県　琴平日生さん：鎌……大きいですよね。なんとなくポップでステキです。足のイルカさんとか。カワイイです。

▲神奈川県　カカオマス夫さん：イムは魚もバクバク食べるんでしょうかねぇ？　釣ったそばから食べられちゃいそうです。

▲福岡県　多角タクロさん：やりますねぇ。PS版ならではの要素もソレなりにありますし。SS版プレイした人も要チェック？

▲長野県　スっちょんさん：振り回されてそうですよね。どうしたって。このカップルは。スコールはぶつぶつ言いながら付いていきそう。

ゲーマーの基本

今回もDPSのスーパーゲーマー、ゴーダくんの話題です。野郎、日曜日にまじめに仕事してるオレ様に向かって「メリーメント・キャリングキャラバン」っておもしろいんすかね、いや、安く売ってるんすよ」なんつー電話かけてきやがって。ふざけるな。オレはゲームなんでも相談室かっつーの。というわけでゴーダはその場で直立してオ○ニー2億回。しかもその際ズリネタにヘキヘキの使用は禁止。決定。　（魔）

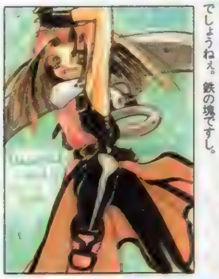
それにしてもヤルね、ゴーダ。ついつい下品な刑にしたくなるほど、大胆で傲慢でエキセントリックって感じ。いや、かんたんに言うとブチ殺すってとこ（エヘ）。まあ、ヤツのためにこれ以上行数を使うのもアレなので今回の本題、ゲーマーになると付いてくる特典、について。ゲーマー＝ライターになるとイヤって程、新作ゲームに詳しくなれます。発売前のゲームをタダで死ぬほどプレイできちゃうのだ！　そいつはスゲーぜ！　わくわくしちゃうね！　と、丸でやる気のない声優さんの説明するTV番組のゲーム紹介のような語調でまとめてみましたが、実際、新作ゲームには詳しくなれます。さらに言えば、担当になったりすると、ゲームが発売される頃には「もういらないや」って思っちゃうくらい。あとね……製品版がもらえることもあります。マレに。素直にうれしいです。まあでも、ゲームやってお金がもらえるってのが一番うれしいんだけどね。最高よ。それはマジで。

◀まさにソフトの山。ステキ。ゲームがオレを呼んでいる。うひょ。

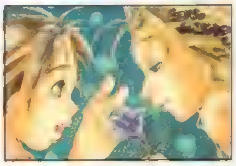
ゲームで身体をダメにする方法

イラスト＆文：梓人●……編集部にも食わずにゲームに熱中しちゃうヤツは結構いますけど……ここまで頻繁にやばくはなってないです。真剣に体のことを考えてあげた方がいいかもしれません。いや、マジメに。

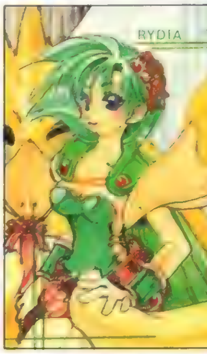
◀富山県　すだこさん：女の子からの告白はドキドキです。言う方もでしょうけど。


◀秋田県　[illegible]さん：ドカーンって感じです。重いでしょうねぇ。鉄の塊ですし。

◀徳島県　長尾叶矢さん：「鉄拳」の続編は次世代PSっていう噂もありますが……。


▲岩手県　ののきさん：どの辺から……道が離れて行っちゃったんでしょうねぇ。

◀東京都　野々崎ちなさん：狙ってますけど……かなり痛そうです。ゲフって。



▶茨城県　CUSTOMさん：一時期、小さいウチにメテオを覚えさせるのが流行りました。ファイア使えないのに。

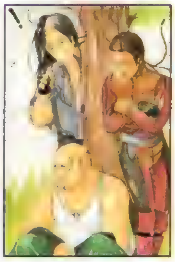
賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

D17タイトル曲歌詞です。「優しく聞こえる言葉が少しづつ　キミを削り取っていく　忘れてしまったつもりの気持ちが　絡みつく　何だか気だるい毎日　楽しいコトだけ選んでも　どうにかなるならソレもあり　TVとマンガとゲームで最近なんとかやっていってる気もする　悲しいくらい頭が悪いから　自分の中がよくわかんない　正しいことと正しくないことの　決まりがいつもハテナ？　って感じで　だから叫ぶ　耐えきれずに　叫ぶ叫ぶ　震えるほど　誰かに言われて気づかなきゃ気づけない自分が多すぎる　TVとマンガとゲームでいままで　なんとかやってきた気がする　悲しいくらい頭が悪いから　自分の中がよくわかんない　正しいことと正しくないことの　決まりがいつもハテナ？　って感じで　だから叫ぶ↓

◀秋田県　リョウ・Fさん：この2人が仲良く大活躍するお話っていうのも見てみたいですよね。外伝でいいですから。ED後の強い2人。格好良さそうです。

◀千葉県　ちったんさん：続編でどれくらい変わるんでしょうねぇ……前作のキャラは、チャンと登場するみたいですが。オリジナル主人公のバリエーション増えますかねぇ？

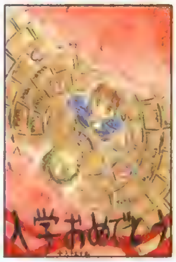
◀岩手県　ののきさん：GFの中で彼女（？）を一番たくさん見ることになる人が多いです？

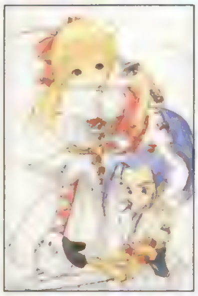

◀東京都　ばらスィーさん：そういう人の秘密をついうっかりバラしちゃったりしそうです。

◀福井県　天童雨傘さん：飛空艇が空に飛び立つシーンはまさに鳥肌モノです。

◀愛知県　綾上つしろうさん：しかし……救いはありません。本当に。なぜ？　ってくらい。

◀青森県　くめた夏緒さん：この2人が、かぶってよく言われてます。


◀長崎県　にいさまさん：おめでとうです。毎日が楽しくなるようにガンバってください。


◀東京都　ばらスィーさん：レイガンドよりも、姫の持ってる日本刀の方が強そうな気がします。

◀岡山県　樹宮屋平さん：戦わんでいい！　ですよね。心配で心配で。もう。

◀愛媛県　日向アキラさん：彼女たちの出番もっとあったら良かったんですが。やられキャラですけど……。

◀大阪府　東本夕夜さん：この目印に。ちゃんと108人集めてればいい思い出なんですけど……。

◀東京都　スティーブンさん：歳の離れたカップルもイイモノです。なかなか知り合えませんけど。

◀大阪府　綿田ユキさん：楽しいですよね。文字のコンフィグで変えるより。ちょっとわかりにくいですけど。

▲大阪府　霜月常夜さん：なんて言われたら……ダッシュ。

▲静岡県　スピッツ犬さん：今回もユキノさん主役編がある？

▲岡山県　のぶすけさん：この2人の関係はちょっと妖しくて。

▲東京都　スティーブンさん：いいキャラいっぱいいますよね。

キャラクターのこと

ふと気が付くと「FFⅧ」を終わらせていないことに気づきました。帰ってやろうっと（笑）。　（う）

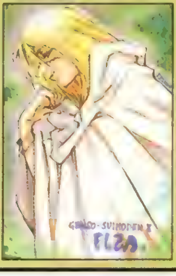
さて「FFⅧ」ですが、個人的にはメインストーリー（スコール）よりも、ラグナ編がお気に入り。キャラ的にも、ラグナと愉快な仲間たち（笑）の方がいいと思います。彼らが主人公のお話をもうちょっと楽しみたかった……というのが素直な気持ち。戦闘のBGMもカッコイイし。まぁ、だからといって、スコールたちがキライというわけではないです。メインキャラではキスティスでしょう。ただ、戦闘で目からビームは出すは、口から臭い息吹くは……（涙）。最初は驚きましたが、慣れればアレはアレでカッコイイ（笑）。最近ではキスティスは常に瀕死状態です。青魔法強いですよ〜。

▲岩手県　ソレイユさん：槍なら彼女でしょう。お父さんではなく。

▲兵庫県　葉桜霞さん：これからも孤独を生きて行くわけです。

▲福岡県　フィンガー5さん：力強いハネ、実際にもいますよね。

▲京都府　ゆず21号さん：彼のビックリコートの重さは一体？

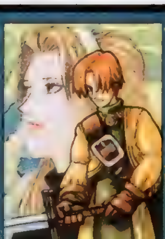


◀岩手県　飯綱さん：彼女の性格もかなりキテますよね。イベント最後まで見ないといまいちチャンと話も分からないし。

CGでバッチリ！

今回は画面の色調整について。あんまり気にしてないだろうけど…大事なことなのよ。マジで。調整だけはしっかりやろう！　（魔）

[illegible]

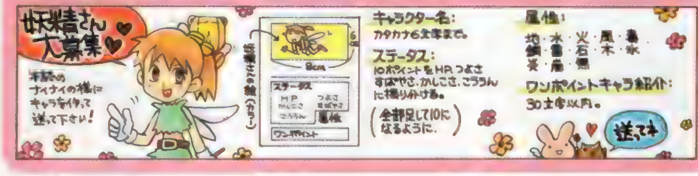


[illegible]

妖精さんまだまだ大募集

謎の企画、妖精さんは引き続き募集中です。近い将来きっと、かなり楽しくなるハズなので、ガンガン送るベシ！　ベシベシ。（魔）

あなたオリジナルの妖精さんを下の規程にそって考えて下さい。この妖精さんがどこでどうなってどゅわわーんとなるかはまだ内緒。悪いようにはいたしません（きっと）。妖精さんはねぇ……寝ている間にきっと良いことをしてくれるんです。あて先は通常と同じ「CDど」だけでOK。



耐えきれずに　叫ぶ叫ぶ　震えるほど　だから祈る　思い出して　祈る祈る　届くように」：続いてクイズBGMです。「今月もまた　気になるソフトが発売されるのです　先月ちょっとガマンしたアレとどっちにするのでしょう　自分の中の会議が激しく意見を戦わせる　DPSのお薦めも最後の最後は自分次第　ボクは遊ぶ　ゲームで遊ぶ　遊ぶ遊ぶ　何かを忘れて　コントローラ握りしめて　画面を見つめ　バカみたいに集中して」：付録CDのトラック2がクイズBGM、トラック3がタイトル曲です。トラックを指定すれば通常のCDプレイヤーで鳴らすことも可能です。カラオケで歌うようにガンガン練習しましょう！　ってどんな通信カラオケにだって入ってないっちゅーの（笑）。

ＰＳ版「ソウルハッカーズ」やってます。今回の目玉のひとつ、カジノ。このカジノで5万メダル払うともらえる最高の武器はものスゴイです。ＳＳ版をクリアした者にとってはゲームバランスを崩してる！　って叫ぶ、ＰＳ版で初めてな初心者にはスゲー頼れる武器です。多分ゲーム終盤まで使えるんじゃないかなぁ。とりあえず、カジノに行けるようになったら目の前でセーブして、勝つまでロード。それをくり返せば、結構あっさり手に入ります（ポーカーとＶＳポーカーなら。ちなみにオレは2時間弱でゲットした）。まあ、それなりに時間はかかるけど、手に入れた後のゲームの展開が全然変わっちゃうのは確か。ゲームの先を速く見たい人にはかなりお薦め。そんなことしても楽しいしね、このゲーム。　(魔)

◀東京都　雪野遥陽さん：もうありがたくて……号泣しちゃいそうな感じでございます　漢らしすぎて……。ホレボレします。

◀岡山県　藤本Rさん：魅力的なキャラ満載ですよね。AVGはちょっと…って人でもイケますよ。なかなか。

▲滋賀県　藤崎尚さん：超常現象に興味があるなら。でもレッツ覚醒は……ちょっと。

▲山梨県　ゆきこさん：そうなんです。本当にそのままな机の上なんですよねぇ。

まんが／宮城県　NAKO（つながってますね。栄養、栄養）

◀群馬県　沢瀬ゆうさん：仲良しなんでしょうか。やはり、まあ、ケンカはしてなさそうですけど。

◀茨城県　CUSTOMさん：「バスト2」はどうでしょう？　いえ、胸ではなく　聞いてない？

◀愛知県　メタルうさぎさん：きっと旅館の人たちが激読み中ですよ…　…多分。大人気

▲群馬県　のみねこさん：ですよね。というか、難しいですよね。「お前ソレ変だよ」とハッキリ言えないオシャレレベル

表紙娘である名前はまだない…

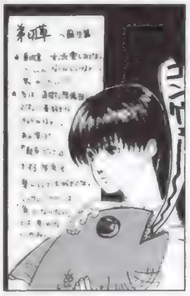
イラスト＆文：猫有馬・表紙＆付録CD-ROMを飾る、あの娘の気になるプロフィール。毎回毎回知っていると楽しめる秘密がたくさんです。今回はちょっといい話です（笑）。

ぼちぼちポケステを売っているところを見かけるようになってきましたね。取りあえず私は2個ほどゲットしました。まだまだ全部のデータをポケステにするという野望にはほど遠いですが。それにしても仕事でプレイした「ＦＦⅧ」は会社から借りたポケステに入ってるし、「サガＦⅡ」も同様。なんか個人で遊ぶポケステのゲームってないじゃん。あ、「モンスターファーム２」があったか。でもアレも結局ほとんど遊んでないうちから投げ出してしまったしなぁ。今更遊びなおすってのも。それもポケステのために。うーん、まぁしばらくは普通のデータでも収めておきましょう。ポケステにセーブデータしか入ってないってのもなかなかオツなもんです。ってポケステの意味ないじゃん。　(ほ)

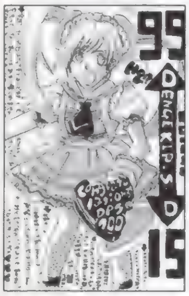
奴隷の「ど」

待ちに待った「ペルソナ」の続編が夏に発売されます。主人公は前作の方がカッコイイ、ヒロインは…… (以下略) ！　といった意見も聞かれます。まぁ、そのうち慣れるでしょう。前作のマークや南条くんも、最初見たときは「うわ〜」と思ったんですが、ゲームをプレイしていくうちにだんだん気にならなくなり、今じゃ「カッコイイ〜」になってますから (笑)。メイン移動が3D視点じゃなくなったのには、賛否両論ありそうですが、私はいいと思います。なにせ迷わなくて済むから (笑)。発売までは「ソウルハッカーズ」をプレイして待っていましょう。このゲーム用に新たにポケステを用意したし。しかし、ポケステの品薄状態は何とかならんでしょうかねぇ。あと、いろいろなカラーが欲しいです。　(う)

まんが／兵庫県　山田泰　カワイイですよね　主人公確かに無口ですし


◀東京都　藤神哉也さん：まあ、理不尽、不条理の世界ですからね。まさにガロの世界。

◀福島県　海鴉桐さん：というか、聖剣、です。ワクワクしちゃいますよね。期待しましょう。

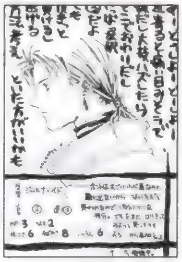

◀埼玉県　風珀さん：ポケステもそろそろ購入できるようになってきましたし、ポケムー、いいですよ。

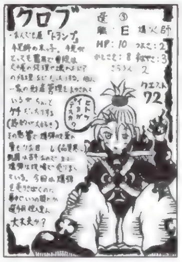
▲福岡県　秋月さん：魅力は十分あるんですよね。欠点も多いだけで。キャラに惚れたなら、ヤルしかないです。

Nights of Knights外伝

増刊恒例のナイナイ外伝です。コレまでのクエストで惜しくも掲載されなかったキャラを一挙大紹介です！　このナイナイはしめ切りのある関係上、ボツになるとそれまで……とはいっても、気合い入りまくりのたくさんのキャラたち。まだまだあるんです。このゲームの参加方法は本誌（次号発売は4月23日）を見て下さい。　(魔)

しかし……本誌で紹介しているハガキ以外にまだまだこんなにステキなキャラが……しかもこれ以外にもまだ、あります。実は、どうにかしないとと考えているのですが、いい考えが浮かびません。コレ以上ハガキを小さくは出来ないしね。せっかく文字を小さくしてハガキを読みやすくするリニューアルしたばっかりだし。まあ、古いヤツも順番に掲載していくようにします。


◀京都府　十々夜さん：ピッタリしないんですね。頭の中はドキドキなのに。


◀千葉県　かゆ×うまさん：ケチは美徳とも言いますし。結果さえあれば。

◀愛知県　藤崎あすかさん：このキノコの生え方はかなりイヤですねぇ。ゾクゾク来ちゃいます。

◀愛知県　星野涼さん：くノ一はHも技のウチですから。しっぽりと。

◀石川県　更人煕夜さん：殺られる前に殺ってしまえば確かに……死なないんですけど……。

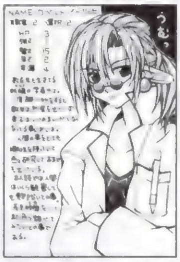
◀宮城県　白河風華さん：けなげなのです。そのために命がけでクエストに行くわけです。

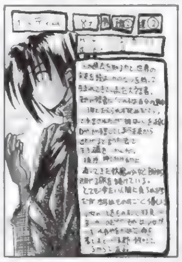
◀大阪府　平井孝臣さん：スカートめくりは男のロマーンなのですが……。

◀宮城県　楓来らみーさん：教会内の純粋培養なのですね。表の顔にピッタリ？

◀和歌山県　有衛さん：青春LOVE×2アタック……死んでも死に切れません。

◀埼玉県　三角すいさん：オシャマさんすぎというか、3百歳なのにキレスギ。

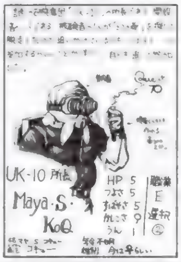

◀茨城県　小良幸子さん：無限に近い時間が手に入ったら……。楽しいんでしょうか？


◀福岡県　チョモランマンさん：判ってしまうのはものすごく悲しいことですよね。

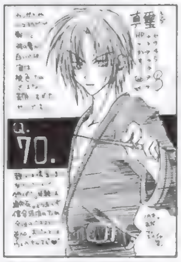
◀大阪府　クラゲ2号さん：惚れてる人を実験台にしなくてもいいと思うんですが。

◀新潟県　渋木直美さん：無鉄砲でもいいってヤツですね。ヤレヤレです (笑)。

◀静岡県　雨さつきさん：僧侶だって戦士だって料理はできないと、ね。

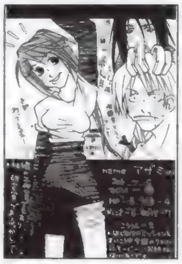

◀愛知県　A.さん：ガスマスクってイマイチ信用性低いらしいですよ。

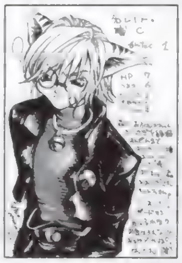
◀長野県　湖山たみさん：人ゴミは苦手でしょうねぇ。誰もいないところにいたら……。


◀埼玉県　卯月レイヤさん：苦労した上にショックも受けちゃったんでしょうねぇ

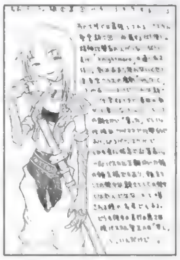
◀北海道　哀原斑さん：健気だけどイタズラ小僧なのですね……。きっと。

◀愛知県　水鶏さん：延長コードもかなり太いので足とかも引っかかりそうです


◀滋賀県　仙蛙さん：心配するくらいの能力なんでしょうかねぇ？


◀北海道　香月りんさん：食いまくっちゃダメでしょう。ちゃんと適度に残しておかないと。

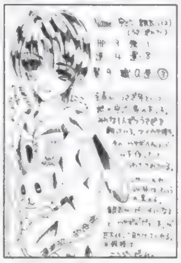
◀大分県　彩々さん：バレてもキュートならいい気がします。ねぇ。


◀大阪府　雨宮五月さん：なんか死が非常に身近な存在として感じられそうです。

◀愛知県　藤崎あすかさん：かなり頭悪そうでステキです。カワイイです。

◀宮城県　千宮乃栞さん：恩も忘れてな典型的なタイプです。楽しいんでしょうねぇ。今。

◀東京都　藤神哉也さん：厳しいですよね。本当に。なってみないとわからないですから。


◀島根県　波風響さん：マイウサギはいい感じです。フゴフゴしてそうで。

奴隷の「ど」

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。傾向としてとんでもない体験や友だちのHなウワサ、バカなことをした話などが多かったりします。まあ、おもしろおかしくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は330文字以内(県名、ペンネーム含む)。熱いハガキを大募集中！　なのでした。オハガキ待ってまーす

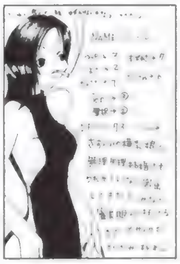
今更ですが、週刊ジャンプの「ジョジョ」が終わってしまいました。予想通りあのまま何のひねりもなく終わってしまった。ラストもやたら寂しい終わり方でした。しばらく休むようですが、次の作品は何なのでしょうか。面白ければ半年でも1年でも待つのですが、安易に「ジョジョ」の第6部というのは避けて欲しいです。個人的には。「ジョジョ」自体、全体としてまだ終わってない（個人的見解）と思ってるんですが、できれば今度は完全な新作を読みたいですね。もちろん本音を言えば「ジョジョ」が読みたいんですが、ここまで続くと何をやっても小手先の変化だけみたいな気がして…… 何か思い切った改革でもあればいいけど。ま、今から心配しても仕方ないんで、復活を待ちますか いちファンとして。（ほ）

◀徳島県 長尾叶矢さん：この犬は……犬は……犬じゃない！ です。

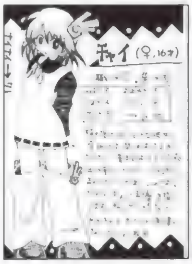
◀新潟県 如月たすきさん：ものスゴイ人形使いというか……戦えるのか？ っていうか。

▲埼玉県 十槻久也さん：知らなければ良いことも多いのです。多分。自己防衛機能が働いてるのです。

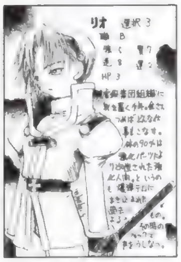
◀愛知県 風間とうかさん：のんびりしてるワリにはHな衣装です。目眩まし？



◀徳島県 長尾叶矢さん：もしもこんな服の人がいたらもう？……って感じです。



▲岡山県 速水由花さん：童顔なのにナイスバディ。さらにHな服装。売れること間違いなし（笑）！



◀岡山県 雨宮晴平さん：寂しそうな目をしてザクザクと殺りまくっていくのでしょう。

◀三重県 東本夕夜さん：キャリアというか……実戦派って感じです。現場主義？

▲岩手県 ちぇるしーさん：なんというか若いのか、ババくさいのか…わからない感じがいいです。

◀東京都 氏江冴さん：黙って吸っちゃうのはルール違反でしょう（笑）。

◀東京都 そらいろの羽根さん：フーちゃんは…なんというか、さりげなく付いてきそうです

▲静岡県 彪虎さん：獣は可愛いですけどね。人を変えちゃうのはマズイでしょう。やっぱり。

◀東京都 咲良沢月さん：人望も厚いんでしょうね。きっと。でも不安……。

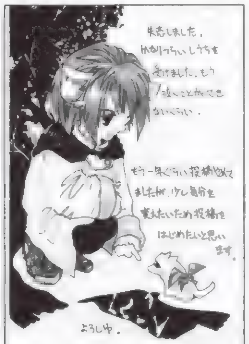
◀埼玉県 白河勇魚さん：かなり奇抜なアイディアというか予想図。

▲北海道 ころーにゃさん：ゴッドフィンガー＝いわゆる顔面わしづかみですね。

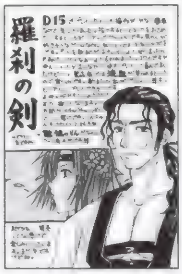
◀宮城県 紅乃カツキさん：買い物はねぇ……ストレス発散にはピッタリなんですよねぇ。

◀京都府 吾郎実さん：無差別に愛し合うギリシャの神も堕とされましたから。

▲長野県 御藻あゆさん：そうなんですよね なんでたくさん描けるんでしょう？ ものスゴイパワーだと思われます。

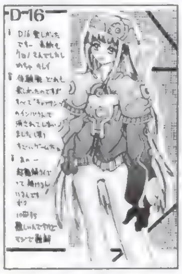


▲福井県 平野恭代さん：とにかく……気を紛らわせるのがベストでしょう。大丈夫。思い出は気づけばすべてプラスになってますよ。



◀大阪府 ゲーム一家さん：結構アバウトでACTが苦手でもどうにかなるみたいです。

◀栃木県 ナルセメイさん：アンネリーの変わり方はナカナカですよね。ブワッて。



◀長野県 朱理さん：インパクト命なゲームですから。ものスゴイですよね。ノリも。

まんが／埼玉県 ちぇっこりーその通り 恋する少年（笑）醍醐くんにはキツイ仕打ち

◀長崎県 雛瀬ユキさん：傷ついちゃいますから注意ですね 本当に。針も傷むし

よく考えると……オレの持っているデジタルビデオカメラ（ソニーのＴＲＶ－９００）は何のために買ったんだろう？ はてな？ 最近はスキーに行くわけでもなく、子供がいるワケじゃない。……そっか。ゲームショウでコンパニオンやコスプレのお姉ちゃんを撮影するために買ったのか！ って30万円もするのに？ トホホ。かなり高いオモチャだなぁって今気づくな？ はい、その通りです。ダメで～す。ということで以前から考えていた床部ムービーを作成することにオレ的大決定！ カッコイイようなカッコ悪いようなよくわからないヤツ。そろそろ朝方明るくなってきたから撮影場所にも困らないし。で、よく出来たら編集長に見せて付録ＣＤ－ＲＯＭに入れてもらおう（バカ）。（魔）

「ジャスティス学園」の続編が発売されますねぇ。新キャラなどもいるようですが、個人的には「熱血青春日記」（自分だけのオリジナルキャラを作るモード）のパワーアップが嬉しいです。試験問題やミニゲームも増えたし、なにより完成するキャラの種類がさらに増えるとか……。いろいろ、オマケ要素もいろいろあるみたいだし……。そういえばまた、Dの誌上で電撃学園やるんですかねぇ。前回の成績がイマイチだったんで、今度こそは強いキャラを作りたいです。しかし、今度も最初に作ったキャラの必殺技が張り手だったら……いや、結構強いからいいんだけど女の子が「ウリャウリャ」言うのはちょっと……。あと、顔のパーツの種類とか、体型などが増えているといいなぁ～。うむ、6月を楽しみにしていよう！（う）

まんが／福島県 ユズコ（大変ですからね 高校生のスプリガンは [illegible]）イラスト／田中まさし・岩鍋さとみ

お笑い 4コマ劇場

錦糸町娯楽対策委員会プレゼント班支部

天地14cm

この大きさにおさめてね！

左右6cm

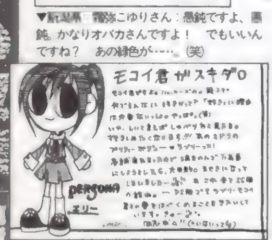
DPSと、及びCDとはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です（自称）。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。（魔）
ナイスな作品はPSの奴隷、CDの奴隷毎ページ隅に輝きます。しかもその場合は5ポイントに加え、DPS規定の採用商品券もプレゼント！

◀滋賀県 民てる戸さん：プレイヤーによってやっぱり印象は違いますからね。特にカップルは。

◀福島県 ユズコさん：ってスマイル＝0円で薦められたら……2冊買いますよね？ ね？

◀富山県 布施曜華さん：まあ、元々色男さんですし。化け物ですけど。中身は（笑）。

▼新潟県 霜降こゆりさん：愚鈍ですよ、愚鈍。かなりオバカさんですよ！ でもいいんですね？ あの緑色が……。（笑）



◀青森県 扇平春さん：荷物持ちでしょう。当然、全部持ってますよ。修業と称して。この2人もかなり女の子の方が強いですよね。

◀兵庫県 もやしさん：イロイロと会話して戦っちゃうワケですね。しかもも。サラサラヘアで将来心配なのにこんな仮面着けちゃ……。

◀石川県 マツさん：そんなにグズグズ言ってたらかなりの確率でやられてたっていうか。まあ、×でもなんでも関係ないっていうか（笑）。

◀埼玉県 ちぇっこりさん：おもしろいというか力技というか。猫はともかくシャクティは……強引スギでステキです。

◀東京都 殺納無礼さん：かなり誰？ でしょう。というか、サイファー、ガンガンに空飛んだらスコールかなわないっていうか。

◀東京都 稲葉那智さん：ものスゴイ論理で他人をぶん殴る人なのでした。最後のあおりはべり…漏れちゃってます。

◀大阪府 犬神庸幸さん：細かい毛はねぇ……気管支系に重大なダメージ与えるって言いますからねぇ。注意しないとダメですね。

◀大阪府 真宮まゆさん：ゲームによってはイロイロと大変なんですよね。天使はまあ、神の使いですから。ワガママ聞かなきゃだし

▲埼玉県 卯月レイヤさん：どうしてソコまで……火曜サスペンス劇場ノリです。私は見た！

▲岩手県 瑞生海人さん：やっぱり……どこかただ者じゃないって気がしてたんですよ。ね？

▲愛媛県 むにゃんさん：かなり悩んでたんでしょうねぇ。誰でも一度は疑うことですし。

▲長崎県 アルプス伝説さん：男の悩みなんてそんなもんですよね。かなりドキドキしてますよ。

▲山形県 日野晴火さん：こんなんで近寄ってこられたら……かなりイヤな感じです。というか斬る。

▲埼玉県 ちぇっこりさん：着替えできるとよかったんですけどねぇ……。防具ないですし。

▲神奈川県 池田彩重さん：丸飲むのはかなり危険な気もします。骨とかもありますし。ね？

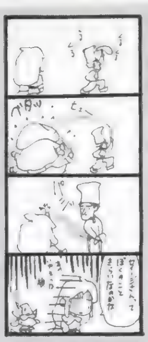
▲神奈川県 ぬら1さん：ザバザバとジャブジャブ池のような展開なのでした。楽しそう？

広末がヘアメイクさんに「できますかねぇ」って意地悪を言うCFで有名な（笑） iモード対応の携帯を買ったんですが、やっとワケがわかってきました。で、楽しいのがメール。というかコレ……メールくる度に着信音なってって…新手のポケベルじゃない？ マジで。直で携帯かけるよりも何となく罪悪感ないし。うひょースゴイなぁ。つまり、携帯＋ポケベル（まあ、呼び出す方にインターネット接続パソコンがないとダメだけど）の複合マシンなのね。で、後はこの大きさ重さで、PHS＋携帯＋ｉモードの複合機が発売されればなぁ。便利なのになぁ。料金の安い方を自動切り替えで使ってくれるの。4月から始まる64Kなら通信も速いし。ハイテクな感じ。（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は3631でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが該当したハガキはなし。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてください。封書で送るときも中のハガキ（またはハガキ大の用紙）1枚毎に書いてね！

まんが／神奈川県：ぬい1　肉球に紋章が浮かぶと……ポワポワしてそっていい感じです

◀熊本県　餃子さん：あんまり好きじゃないかもしれませんね。というか確実にキライ。きっと坊やがキライなんですよ。



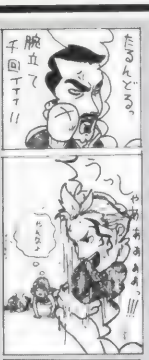
◀山形県　日野晴火さん：みんな言いたいことを言ってるだけなんだー！　と駆け込んでみる。部屋に。

◀東京都　サチキングさん：まあ、感じでしょう。ラブストーリーとしてはまあ、ストレートですし。ものすごく。

◀東京都　ハギモリアオトさん：拳銃と刀を持って戦いますからね、そっくりですー　うそ。

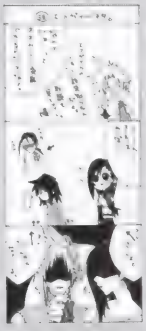
◀三重県　田中将司さん：なんていうかココまでくるとスゴイのかスゴクないのかわからないです。

◀三重県　ハリガネさん：やらないと。シードは体力がすべてですから。頑張らないと。レッツゴーです。



◀青森県　くめた夏緒さん　イロイロと苦労はあるんですよね。今も昔も。等身が上がっちゃいましたし（バカ）。

◀愛媛県　如月二月さん：まあ、アレでしょう。改造されちゃったんですねえ。怖いですねえ。

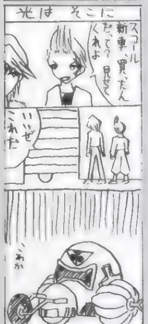


◀北海道　哲-PAYさん：ナニも寝てる最中に思い出さなくても……そんな笑点的なネタ（笑）。

◀愛知県　名古屋の妹さん：こうして運営されているのですね……っていうか、ヤクザ屋さんと同じ？

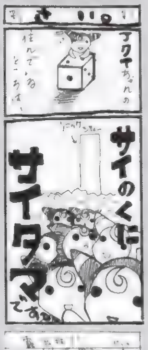
◀兵庫県　もやしさん：ってちょっと強そうなのがものすごく悲しいです。みんなのために……最終兵器です。

◀愛知県　あっぴろげさん：新車でコレは……スグに自転車で逃げないといけないでしょう。泣けてきます。



◀長崎県　にいさまさん：弟はきっとどっちでも良いんですよね。テヘへって。ガンバレーって。

◀埼玉県　風珀さん：コレで埼玉もいい感じでイメージUP……というか本当にいたらちょっと怖いです。



◀北海道　えーるさん：ワイルドスマイルですからね。ついつい笑っちゃうともう……ダメでしょう。

◀埼玉県　ねぎぬたさん：体当たりさせたいですよね。絶対犬よりは強いですよ。彼の方が。

◀埼玉県　宮崎あさみさん　男のロマーンですか。フカフカは。ソレはソレで満足でしょう。フカフカ。

◀埼玉県　ねぎぬたさん：チキンにチキンと言っても答えは返ってきませんでした。と、独り言。

◀埼玉県　小島要さん：犬がきっとメチャクチャ賢いんですよ。首に風呂敷くくりつけて。

◀宮城県　白河風華さん：というか……服を着るっていう習慣自体が無いんじゃないでしょうか？

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：まあ、増毛や育毛は若いウチからやった方が効果が高いらしいですから。

◀秋田県　ぞうさん：どんな名前でもいいんだな！　このバカどもめ！　と言いたくなるけどこらえましょう。

◀滋賀県　北大きしめんさん：お姉ちゃんにやられるとそりゃ……気が散ります。なんていうか悲しくなるかも。

◀宮城県　玲さん　元気でしょう。というか、ものスゴイ技を身につけて帰ってきたらどうしましょう？

◀山口県　なっちんさん：そのギャグは……森の民には厳しいですよ。……っていうか世界人類HPマイナス60。

◀富山県　布施唯華さん：イロイロと実験したくなりますよね。早口言葉の練習とか。

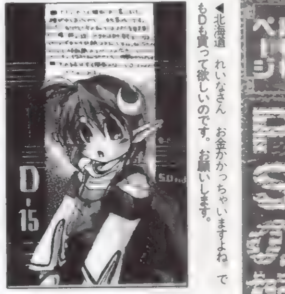
◀栃木県　ショネンさん：メガネかけてオールバックなら今日からキミも南条くん……あながちウソじゃないです。

◀三重県　真白るいさん：怖いですよね。というかレベルアップするの止めないと。敵兵士で。

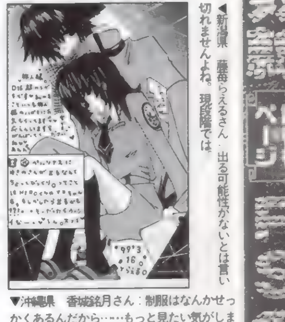
◀兵庫県　みやしさん：で、カエルにもなってガンガンいじめられるんだけどトドメは刺してもらえないんですね。

◀北海道　長月あり乃さん　そういうワガママが通ってしまうのでしょう。なぜなら女王様だから。

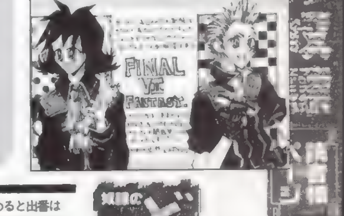
◀長野県　御澤あゆみさん：止めなくてOKですよ！　楽しいですしね。てへへ。どうでしょう？



◀北海道　れいなさん　お金かかっちゃいますよね　でもDも貰って欲しいのです。お願いします。


◀新潟県　藤苺らえるさん：出る可能性がないとは言い切れませんよね。現段階では。

▼沖縄県　香城銘月さん：制服はなんかせっかくあるんだから……もっと見たい気がしますよね。着替え少ないです。



なんだかんだでやっぱり「サガFII」は面白いです。前作もそうだったけど、今回も賛否両論ありそうですね。とにかくキャラへの愛着は完全に捨てきらないと。序盤、コーデリアをガンガン育ててたのに、シナリオを進めると出番はなくなってしまうし。まぁ、これは仕方ないことなんですけどね。取りあえず最終パーティが出現するまでは特定のキャラに思い入れるのはやめた方がいいでしょう。私のようにコーデリア引退したとたんにやる気ぶしゅ～になるですよ。でもまぁ、最終パーティに魅力的なキャラがいるということがわかったので、やる気復活して今頑張ってます。総合的に見れば、個人的にスクウェアのゲームで2番目（1番は「サガF・アセルス編」）に好きです。　（ほ）

奴隷のど

ずっと前号流用注意：ペンネーム（=PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

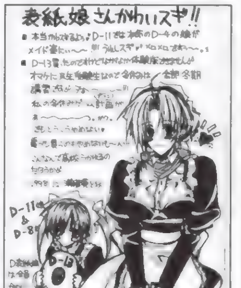
まんが／北海道　哲PAY（ものスゴク怖いです。「サイレントヒル」より）

ランキング発表

70：東本夕夜
65：樹宮匡平、小見幸子
60：くめた夏緒、小島要
55：CUSTOM、ねこ香織、布施唯華
50：スティーブン、長尾叶矢、ゆず21号
45：雨宮五月、祥人、すだこ、RATA
40：卯月レイヤ、昭直利、ちったん、十々夜：ユズコ、蘭丸
35：いふじこう、楓来らみー、クラゲ2号：SATOMI、鯖田ユキ、のぶすけ：はせがわ皐仁、英桃、藤苺らえる：水上陽平、宮崎あさみ、無為：MEGA－DOG

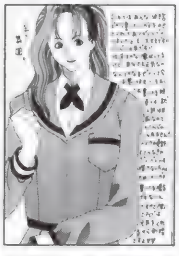
●30：庵屋、きりま水樹、サハライワリ、週末の怪人、朱理、藤崎あすか、堀川まじめ、みなみ流水、●25：哀原斑、彩秘、えーる、カカオマス夫、神楽しずく、亀道楽、唐川遊人、菊地弥、如月二月、桐生新、渋木直美、朱見珠、白河風華、スっちょん、瀬田戒里、せんづき千春、ぞう、太一、ちょこぐま、とるとる、ののき、ばらスィー、ハリガネ、ポリエステル、真宮まゆ、むにゃん、メタルうさぎ、山形紅子、山師、●20：亜葵、青沢弘影、秋山たつみ、綾千、いっちー、岩跡B太、いわきゆーし、えんぜるぼーい、御澤あゆ、おてんとう虫、我楽多、キノピコン、吉良、毛、ゲーム一家、ココバット、ごぢうり、湖山たみ、ころーにゃ、彩軌彼方、更人黙夜、さんとこ、霜弥こゆり、白河勇魚、白犬、水鶏、田中将司、谷川蛍雪、民てる戸、月の柩、哲－PAY、TOMY、NAKO、にいさま、鶏肉、ねぎぬた、乃亜、野々海ちな、のみねこ、バー子、華玲子、雛瀬ユキ、日向アキラ、日向ラジヲ、藤神哉也、藤本R、藤本明斗、真崎桐夜、まじん、望月きりか、ゆきこ。、ららら、麗明、明石知子、有栖川恭、いちがやまみ、稲葉那智、慇懃無礼、大澤紅愛、ORION、架上零、風間アラシ、風天、風珀、霧葉みしでぃあ、くさのたま、暮新、琴平日生、彩々、さくら、更科鶴、沢井ユリ、朱理、たかのすい、田川誠司、旅人、塚のりこ、天城らみあ、天中殺、トモ、とりお、渚のくろうさぎ、猫ぴんりえる、ばり作、BANG、ぱんちょす、Bワンダ、日野晴火、彪虎、保科葵、マルガリータ、南さつき、宮夢るな、もやし、矢江サクラ、柳けふ、ゆうきるり、ゆきこ、ユドウフ、四上ハルオ、龍百蓮

★以下、15ポイントの人が102人と、かなり白熱した状況になっております！

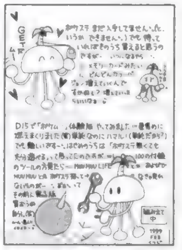


▲東京都　瀬都葵となさん：勉強とゲームとハガキ。両立は大変です。

▲福島県　ユズコさん：売り切れちゃうコト多いですからねぇ……。


◀埼玉県　旅人さん：ヨワヨワな時も、たまには必要だと思うのです。越えるために。

◀兵庫県　雛瀬ユキさん：そろそろ決まりますよ。名前は……多分。


◀山形県　いふじこうさん：色が増えると楽しいですよね。いつでしょうねぇ？

◀埼玉県　PS373さん：彼女の男っぷりもなかなかですよね。頼れる姉さんです。

▲千葉県　卯月あまとさん：判っているならバッチリです！自分の中で良いゲームですよね。

▲石川県　さやえんどうさん：そうですね、せっかくですから。自分でやりましょう。

▲福島県　神楽しずくさん：何というかは付けてもOKなニュ一着物ですから。

▲埼玉県　よもぎもちさん：この娘さんのコスプレしている人が発見されました。編集部騒然。

▲栃木県　天中殺さん：慣れると平気ですよね。エンクミの声。

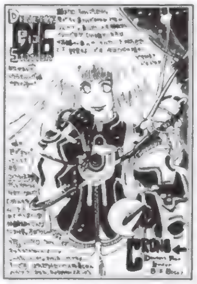
▲茨城県　櫻巧さん：変わりますよ。きっと。青春まっただ中なんですから。

◀大阪府　美咲悠さん：これはかなり危険なので……やらない方がいいです。お知らせでした（笑）。

▲岡山県　樹宮匡平さん：服のデザインが複雑な上にさらにイロイロアクセサリーが付いてますからね。

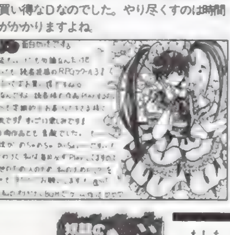
◀栃木県　マルガリータさん：2度目のプレイに最適ですよね。ゲームを遊び尽くすのにDはものスゴク使えます。眠っていたソフトが生き返る！　なんとなく深夜のショッピング番組みたいですけど。

◀茨城県　琴音さん：本当のことは照れちゃってナカナカ言えないモノなのですよ。


◀埼玉県　風珀さん：ポケステゲットできたら「ポケムー」でしょう。楽しいですよね。

◀東京都　竜堂遥さん：そうやってお友だちを増やしましょう。どんどん！　ゴーです。

▼山梨県　ゆきこさん：イロイロ楽しめるお買い得なDなのでした。やり尽くすのは時間がかかりますよね。



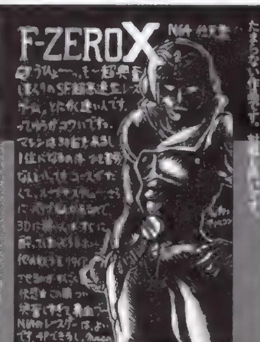
◉他機種でゲーム

俺ってば、歳を経るごとに加速度的にアタマが悪くなってやしないかと思う今日このごろ。というのも……。（平）

N64の「ドラキュラ黙示録」を買ったのですよ。楽しみにしてて。「ドラキュラ」好きだからね。……ところが、最初の門の開け方がわからないの。そこでつまって挫折。ちゃんとプレイすればおもしろそうなんだけどな――。でもいえば、「サイキックフォース2012」とか「HOD2」とか、そろそろコマが出そろってきた感のあるDCにも惹かれますな（次世代PS発表されちゃったけどね……）。ただ、SSでも結局「ストZERO3」出るっていうし……「何やってんのかなぁ？」とか思わないでもなく。DC…次にオレを魅了してくれるタイトルはなんだろう？　せめて、次世代PSが出るまでには、何かものスゴイのが出ないですかねぇ……。オレゲージがグッと上がるの。

▲宮城県　白河風華さん：プレイ時間は短いけど良いゲームなのです。

▲北海道　華新さん：名作ですよね。ポリゴンキャラの動きがいい感じで



◀佐賀県　[illegible]さん：これまたデキいいです。レース好きにはたまらない作品です。

奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

電撃床部ライターリスト

■魔王32才くん：超爆発バカライター。電撃ムダ使い。ローンの返済さらにパワーアップ中。

■犬くん：働くときは本当に良く働く。賢くて人の役にたつ犬くん。なんかちっと行方不明でした。

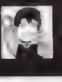
■バウウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。パワプロ6、楽しそうだなぁ。

■はやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんかお仕事テンパってます。

■うまよくん：[illegible]距離はスゴイモノがありそうです。と思ったり思わなかったり。

■さとちーくん：なんか最近たくさんゲームしててうらやましいです。なので－200点。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。オーディオ極めないとね。その前にもう1台ビデオ？


■平吉くん：せっかく[illegible]上げたのに、なんで今日もいるのだろう。はてな？ [illegible]

■ハム彦くん：新加入。元は編集の宮田さん。「カリ城」は映画最高峰。意見一致。仲良し。

■たいめいくん：コレまた新加入。元は編集の中川さん。電撃N64の読者ページ担当。新人。

ゲームで楽しい毎日の気持ち

イラスト&文：鳥　熱い血潮！　こだわるタメに生きる！　祝！　新ゲーム体験（笑）。

Xenogears

……やばいです、えらく。前回も書きましたが、メチャクチャはまりましたねぇ。えーと、やっとクリアを致しまして…「オレ殿堂」入り決定。いやぁ、最後までおもしろいと思いながらプレイ出来るRPGは久し振りです。ん――SFCの『ルンサーラナーガ2』以来くらい（笑）。

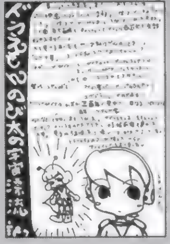
何と言っても魅力的なキャラクター達。素晴らしいです。完成されているのにプレイヤーが想像を膨らませて入り込む余地がある。田中久仁彦先生の絵、大好きだぁ。基本的にオレひねくれ者なので、手放しで誉めるのは嫌いなんだけど。若干の欠点…を補って余りあるほど素晴らしい出来です。さて……と、も一回プレイしますかね（笑）。

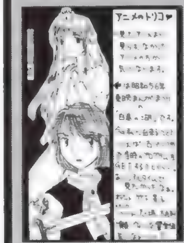
まりあ・ばるたざーる。良い娘です。キャラの雰囲気と戦闘グラフィックとかかみ合ってない気がしますが（笑）。

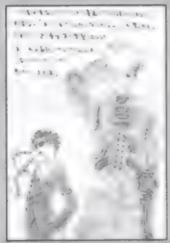
アニメのとりこ

ガンダム……雑誌などでいろいろ見てますが、まだ慣れません。やはり実際動いているのを見ないとダメなのかなぁ……って、放送いつから？　（う）

▲新潟県　RATAさん：そのうちなるんじゃないですかねぇ？


▲大阪府　さんとこさん：名作多いですよね。映画は。


▲千葉県　そのさん：気になりますねぇ。キャストが……。


▲大阪府　雨宮五月さん：ソレもまた真です。

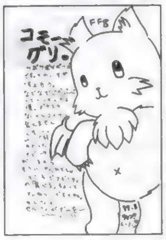
友だちに「Gガンダム」のビデオ録画を頼まれたので、録画してたら私がまたハマっちゃいました（笑）。いやー、おもしろいなぁ。前半もおもしろいですが、やはり後半の盛り上がり方は尋常じゃないでしょう。シャッフルの仲間たちとの連戦に始まり、石破天驚拳の伝授から師匠である東方不敗のファイナルバトルまで……まさに、息も抜けない展開です。LDもいいですが、やはりコンパクトなDVDで揃えたいです。はっ！　しまった、またDVDの話をしてしまった。ぐぅ、（ちょっと）忘れてたのに……また、欲しい菌が私の身体を……うぐぐ（笑）。っと、言ったところで先立つものが無いから平気さ〜。これっていいことなのかな？　なんかすごく哀しい……。

まんが／愛知県　名古屋の球：やっぱり、頭のワッカはそれですよね　どうしたって

◀富山県　布施唯華さん：何買うんでしょうねぇ？　部屋のインテリアになるモノとか？　謎です

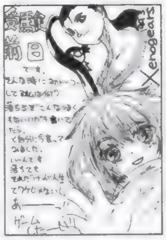
◀山口県　ともえさん：子供と獣好きにはたまらないって言うのはウソじゃないです。

▲宮城県　楓来らみーさん：夢ってスゴイですよね。見たいなって思って見れるモノじゃないですけど、突然、希望が叶ったりして。ゲームキャラと会う夢はゲーマーならば誰もが1度は見てみたいものです。



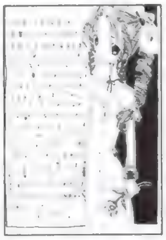
◀神奈川県　麗明さん：何だか妙に今回カワイイですよね。ちょっと計算入ってるなってくらい。テヘへって。

◀大阪府　茉莉ゆらさん：D16に16歳。ソレは何て言うか……スゴクめでたいというか、もうDの申し子というか（笑）。



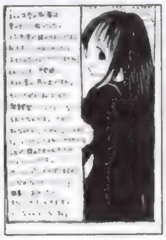
◀福島県　海鴉村さん：あぁぁ……もうたまらないギリギリ感がいい感じです。みんな経験してるハズです。

◀鹿児島県　海月らなさん：メイドさんは大人気です。何でですかねぇ？　実際にあまり見ないからでしょうか？

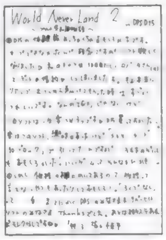


◀東京都　キューピィさん：そうやって前を向いて歩き出すのがいい感じです。味方ですよ。全部。そういう思い出が。

◀兵庫県　SATOMIさん：そうですねぇ。死活問題になってるところもあるらしいです。万引きというか犯罪は止めておきましょう。



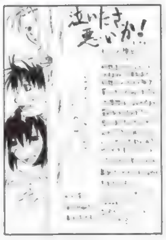
◀徳島県　長尾叶矢さん：頑張らないと。短い時間でも生徒からすれば先生ですし。応援してます。楽しんで下さい。



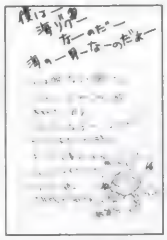
◀兵庫県　坂口恒平さん：そうですねぇ欠点はメモリーカード10ブロックと単調なところぐらいですよね。やりがいあります

◀石川県　ともやさん：発売日を要チェックなのです。あと……電撃屋とか。

◀埼玉県　旅人さん：全財産が千円切ると悲しくなってきますよね。とんでもなく。銀行行ってもないとかだと更に。



◀宮城県　青い車さん：悪くないでしょう。というか、泣きたいときは泣くに限ります。感動して泣くのは恥ずかしくないですよ。



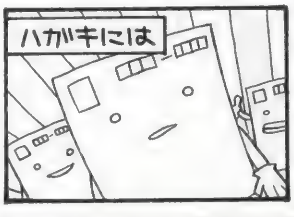
◀東京都　水無月英介さん：なんとなくステキな眠気到来です。まあ、こういうときが一番楽しいですよね。

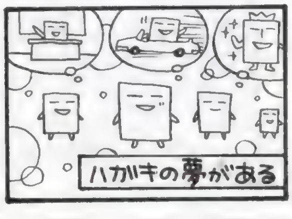
◀新潟県　BANGさん：まあ、大ボスなのでガンガン増やして大丈夫でしょう。きっと。というか多分……今度聞いておきます。

▼茨城県　小見幸子さん：気を付けないと、ちょっとした不注意で事故は……カンタンに起こります。死も実は……身近です

ハガキとかハガキじゃないと

「ブーメランフックもどきアッパー！」熱き魂の叫びが、会場にこだまする。決まった。誰もがそう思った。百戦連勝、無敗のチャンピオンの必殺ブローを真っ正面からぶち込まれたのだ。立っていられるはずがない。が……オレは倒れなかった。バスン。さらにひとつ。バスンバスン。そしてもうふたつ。た、倒れるもんか。チビッコハウスには……オレが賞金でDPSとDPS－Dを持って帰るのを30人のチビたちが待ってるんだ。ハガキを描きたいけど最近流行のネタがわからないよ……そう呟いたケン太の顔が目の前に浮かぶ。待ってろよ……ケン太……お兄ちゃんが、も、持って帰るか……ら。





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ無ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

奴隷の ど

新着セーブデータ

今回は、全10タイトル、計14のセーブデータを収録！ さらに今回からは、そのデータを使って、ゲームをより深く楽しむための方法もお教えするぞ！

セーブデータ利用法

1.希望のデータを呼び出す

使用ブロック数分の空きがあるメモリーカードを本体1P側の差し込み口にセットし、「DataBase」「SaveData倉庫」「新着」の順に選択。続いて希望のデータを手順に従ってコピーしよう。

2.対応ゲームを起ち上げる

希望のデータを手持ちのメモリーカードにコピーしたら、そのセーブデータに対応するソフトを起ち上げよう。これでコピーしたデータを普通のセーブデータと同じように利用できるぞ。

注意しよう！

セーブデータを利用するには、そのデータに対応したソフトが必要だ。また、セーブデータをメモリーカードにコピーするときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。

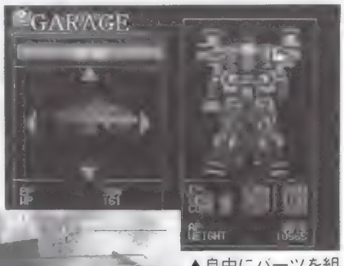
▶スペシャルデータ ▶収録データ数：1 ▶ブロック数：1

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

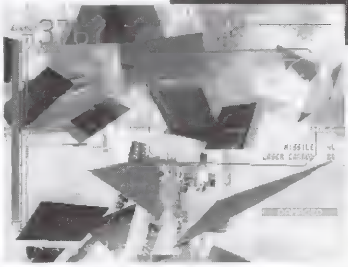
ACT
'99年2月4日／¥5,800
フロム・ソフトウェア

[資金MAXで最初からプレイできるデータ]

大戦後の荒涼とした世界を舞台に、ACと呼ばれるロボットを駆ってミッションを遂行していく人気ロボットACT『ARMORED CORE』の最新作『MASTER OF ARENA』。このゲームの特徴は、豊富に用意されたパーツを自由にカスタマイズし、自分だけのACを作り上げることができる点。しかし、この『MOA』はシリーズ3作目ということもあり、難易度はかなり高めになっている。初めてプレイした人のなかには、苦戦している人も多いかもしれない。そんな人に贈るこのデータ。最初から資金がMAXなので、好きなようにACをカスタマイズできるのだ。



▲自由にパーツを組み合わせて自分だけのACを作ることができるのが最大の魅力だ。



◀シナリオモードだけでなく、PSを2台使用しての対人戦も用意されているぞ。

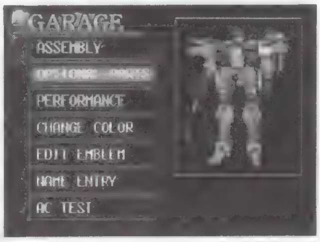
このデータを使って 好きなパーツでACをカスタマイズ!

このデータを使用すれば、最初から資金がMAXになっているので、どんなに高いパーツも買い放題！ ただし、機体のバランスを考えながらパーツを購入しないと、移動スピードが遅かったり、打たれ弱かったりとアンバランスな機体になりやすい。右で紹介しているオススメパーツ構成も参考にして、最強のACを作ってみよう。

▲パーツは、個々の性能よりも全体のバランスが重要。よく考えて購入しよう。

DPS-Dオススメのパーツ構成を紹介!

パーツ同士の相性を探りながら、自分なりのカスタマイズしていくのがこのゲームの醍醐味。でも、初心者にはちょっと敷居が高いかも。そこでDPS-Dオススメのセッティングを公開！ D16の『MOA』記事中で紹介したものをも凌駕する、強力なセッティングだ。



◀3タイプの中から自分のスタイルに近いものを選ぼう。

タイプ別オススメパーツ表

タイプ1 とにかく無難に……バランスタイプ

攻守ともにバランスがとれており、非常に使いやすい。初心者は、まずこのタイプの機体でACの操縦に慣れるといいだろう。慣れてきたら、パワータイプや空中戦タイプも試してみよう。

HEAD	HD-4004
CORE	XXA-50
ARMS	AN-25
LEGS	LN-501
ARMWEPON R	FBMB-18X
ARMWEPON L	GBS-XR
BACKWEAPON R	B-VR-33
BACKWEAPON L	WM-SMSS24
GENERATOR	WG-HG512
BOOSTERS	WC-01QL
FCS	LS-3303

タイプ2 ドカンと一発!……パワータイプ

スピードは遅いが、厚い装甲で敵の攻撃を耐えしのぎ、一瞬のスキをついて強力な一撃で沈めるのがパワータイプ。相手のスキを見逃さない冷静な人に向いているタイプだろう。

HEAD	HD-ONE
CORE	XXA-50
ARMS	AN-25
LEGS	LN-3001C
ARMWEPON R	WA-Finger
ARMWEPON L	LS-1000W
BACKWEAPON R	WM-AT
BACKWEAPON L	WM-AT
GENERATOR	B-VR-33
BOOSTERS	GBX-TL
FCS	FBMB-18X

タイプ3 やっぱり華麗に!!……空中戦タイプ

極限まで高めた機動力を武器に空中から攻撃し、相手をかく乱しながら戦うのが空中戦タイプ。機体の軽量化のため、防御力や攻撃力が犠牲になっており、高いテクニックと戦略が必要になる。

HEAD	HD-06-RADAR
CORE	XCH-01
ARMS	AN-K1
LEGS	LN-S3
ARMWEPON R	WA-Finger
ARMWEPON L	装備せず
BACKWEAPON R	装備せず
BACKWEAPON L	WR-L24
GENERATOR	B-VR-33
BOOSTERS	GBX-TL
FCS	FBMB-18X

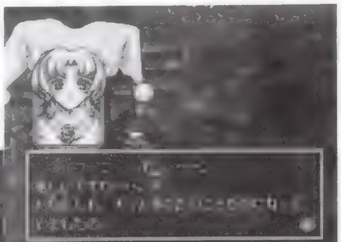
 ©1999 From Software, Inc.

▶スペシャルデータ ▶収録データ数：3 ▶使用ブロック数：「Ⅳ」3、「Ⅴ」各2

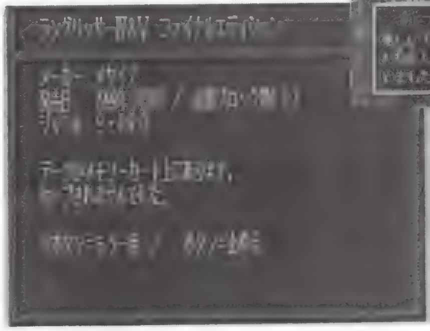
ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション	S・RPG '99年1月28日／¥6,800 メサイヤ

[資金500万&ステージセレクト可能データ]

うるし原智志氏の描く魅力的なキャラとドラマティックなストーリー展開が人気のS・RPG『ラングリッサー』シリーズ。PS版は、シリーズの『Ⅳ』と『Ⅴ』をカップリング。『ラングリッサーⅣ&Ⅴファイナルエディション』として登場した。もちろん、ただのカップリング作ではなく、システムをより洗練された『Ⅴ』のものに統一し、『Ⅴ』では難易度を選択することが可能になるなど、より快適にプレイできるようにさまざまな調整が行われている。今回は、『Ⅳ』&『Ⅴ』で500万G以上もの資金を持った状態からスタートできる各データと、『Ⅴ』のノーマルモードで、ステージセレクトが可能になるデータの3つを収録しているぞ！



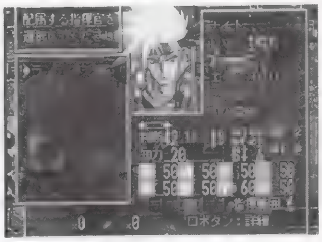
▲どちらにも、女性キャラとの恋愛イベントが用意されている。もはや『ラング』シリーズのお約束とも言えるかも。



◀収録されているデータのうち、『ラングⅤ』の2つのデータは、同時に使用することができない。メモリーカードを2つ用意しよう。

データ1 『ラングⅣ』資金500万所持データ

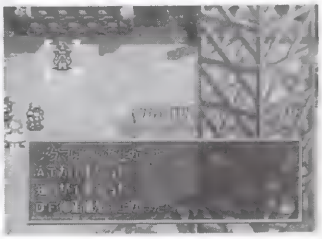
このデータを使用すると、資金を500万G持った状態で1面からプレイすることができる。下の囲みで紹介している隠しショップを出現させる方法と併用して強力な武器や防具を購入すれば、序盤はかなり楽にクリアしていくことができるだろう。



◀1面なのに資金が500万G！さらに武器や防具も高級品。

データ2 『ラングⅤ』資金500万所持データ

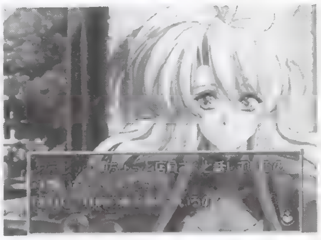
こちらも資金を500万G持った状態で2面からプレイすることができる。隠しショップを出現させる方法も『Ⅳ』と同じなので、強力な武器や防具を購入して、ドンドン先に進むことができるだろう。しかし、武器や防具に頼ってばかりだと、後半がキツくなるぞ。



◀きちんとレベルアップしておかないと、後がツラいぞ。

データ3 『ラングⅤ』ステージセレクト可能データ

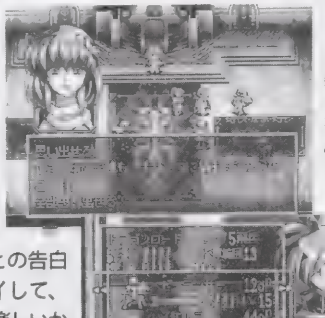
このデータを使用すると、ノーマルモードでステージセレクトが可能になる。選び方は、データロード画面でSCENARIO36Hにカーソルをあわせ、□、上、R1、△、下、セレクトボタン、○と入力すれば、すべてのステージを自由に選択することができるぞ。



◀お気に入りのステージを好きなだけプレイできるぞ。

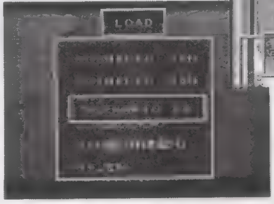
このデータを使って 『ラング』の世界を存分に楽しもう！

このゲームの特徴は、なんといってもドラマチックなストーリーと魅力的なキャラたち。今回収録したデータを上手に利用して、もっと『ラングリッサー』シリーズの世界を満喫してみよう。まず、資金MAXのデータを使用して、戦闘に煩わされずにストーリーだけを集中して楽しんでみたり、強力な武器や防具で主人公たちをパワーアップさせ、主人公たちだけでクリアを目指してみるのも楽しいかもしれない。また、このデータでは『ラングⅤ』のステージセレクトもできるので、クリア後に感動のシーンをもう1度プレイして思い出に浸ってみたり、女性キャラとの告白イベントだけを繰り返しプレイして、全キャラ攻略を狙ってみるのも楽しいかも。これらのデータを使って、自分だけの『ラングリッサー』の世界を楽しんでみよう。



◀このデータを使用して、とことん楽しんでみよう。

▲あり余る資金で思いっきりムダ遣いしてみたり……。

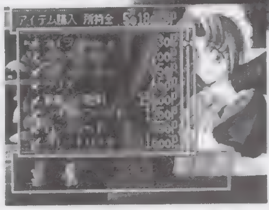


◀ステージセレクトを利用し、最強のキャラを作るのも楽しい。

このデータを使って 隠しショップの出現方法を公開！

最初から資金が500万Gあっても、買う物もないし、傭兵はほとんど雇えないし……と思っている人に朗報！　ゲーム開始直後でも、あらゆる武器や防具が購入できる隠しショップが存在するのだ！　隠しショップの出現方法を下に紹介しているので、資金が500万Gのデータを使うのなら、ぜひ試してみよう。これなら、豊富な資金の使い道に困ることはまずないだろう。

▲お店に入ったら、コマンドを入力し、成功すると……。



◀こんなに豪華な品揃えに！　失敗したら、入力し直せばOK！

『Ⅳ』・『Ⅴ』共通、隠しショップの出現方法

ショップに入り R1、下、L1、上 □、×の順に押す

◀通常、最初は商品が2つしかない。

©1999,1998,1999 キャリアソフト

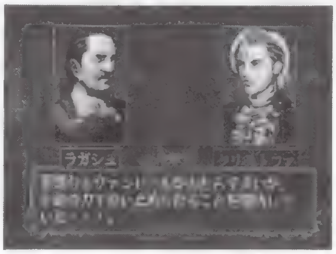
▶クリアデータ　▶収録データ数：3　▶使用ブロック数：各2

ヴァンピール 吸血鬼伝説

SLG
'99年3月4日／¥5,800
アートディンク

[1、2面クリア直前&裏シナリオのデータ]

中世のヨーロッパを舞台に、2人のヴァンパイアの対決を描いた『ヴァンピール』。150年もの眠りから覚め、妻を殺した人間たちに牙をむき始めた最強のヴァンパイア・デュラン。デュランの復活を察知したヴァンパイア一族の指導者ラガシュは、デュランに唯一対抗できる力を持ったヴァンパイア・クリストファにデュラン討伐を命じるのだった。プレイヤーはクリストファとなり、デュランを追って、メドヴェキアの寒村からカルシュタット、そしてロンドンへとヨーロッパ中を旅することになる。デュランとの対決の舞台となるそれぞれの町で、住民たちを吸血して下僕を増やし、きたるべきデュランとの最終決戦を前に自らの力を蓄えていくのだ。今回収録しているのは、ステージ1、2のクリア直前データと、デュランの視点からストーリーを追うことができる裏シナリオ「デュラン編」がプレイできるデータだ。

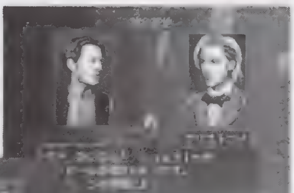


▲クリストファとデュランに共通する力。そこに秘められた真実とは……。

▲デュランを再び永き眠りにつかせることができるのだろうか？

このデータを使って　すべての謎を解き明かそう！

収録したデータを使えば、クリストファとデュラン、双方の視点からすぐに物語を楽しむことができる。ただ、ゲームは少々難しいためなかなか先に進めないという人もいることだろう。ここでは効率的にゲームを進めるため、クリストファとデュラン双方のワンポイントアドバイスをお送りするぞ。



▲昼にデマを流せば、夜の行動が楽になるぞ。

◀高い能力を持った人間を狙って吸血していこう。

クリストファ編　クリストファは、デュランに比べて親密度を上げやすいため、昼間はガンガン人間に会い、好感度を上げていこう。その場合、なるべく能力値の高い人間を狙っていくのがポイントだ。能力の高い人間はなかなか見つからないが、手間暇かけて能力の低い人間を多数仲間にするより、よほど効率的だ。

デュラン編　デュランは、その性格からかなかなか親密度を上げることができない。ただ、彼の場合相性がいいのか、モラルの低い人間ほど親密度が上がりやすいので、そういう人間を1人でも多く仲間に引き入れ、一刻も早く陣営の強化を図ろう。……クリストファ編ではあんなに強かったのに。

データ1　ステージ1のクリア直前データ

このデータを使用すると、ステージ1のクリア直前からゲームが始まる。臨界体力がほぼMAXなので、あと1人下僕にすれば準備は完了。あとは夜にデュランと接触すれば、このステージの最終イベントであるクリストファとデュランの対決イベントが始まるぞ。だが、クリストファは、デュランに敗北し、彼を取り逃してしまう。その後クリストファは、デュランを追ってステージ2の舞台、カルシュタットへ向かう……。

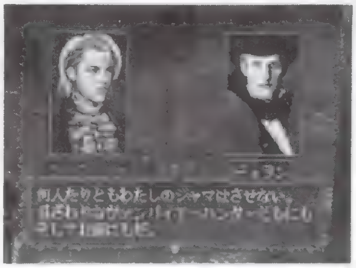
▲村の住人たちを牙にかけるとき、彼は何を思うのか。

◀デュランに力の差を見せつけられてしまうクリストファ。

データ2　ステージ2のクリア直前データ

このデータを使用すると、ステージ2のクリア直前からゲームが始まる。ここでもあと1人下僕にしてからデュランに接触すればOK。自動的にクリアイベントへと突入するぞ。ここでもクリストファはデュランを逃がしてしまうが、勝敗は紙一重の差であった。自分の力に確かな手応えを感じたクリストファは、最終決戦の地であるロンドンへ、デュランを追いつめる……。

このステージ2は、ステージ1に比べてマップが広いため、コウモリに変身して迅速に行動するといいだろう。いくらクリア直前のデータとはいえ、のんびりしているとデュランに形勢を逆転されてしまう恐れもあるので気をつけよう。



◀デュランが、ついにクリストファを宿敵として意識し始める。

データ3　裏シナリオがプレイできるデータ

このデータを使用すれば、ゲームを1回クリアしないとプレイできない裏シナリオ「デュラン編」がすぐにプレイ可能になる。基本的なゲームシステムやストーリー展開に変更はないが、クリストファ編とは反対にデュランが主人公となり、ストーリーが進行していくぞ。150年前、人間たちの陰謀で最愛の妻を失い、自らも永い眠りにつかされた吸血鬼の復讐の牙が、再び人間と人間に味方するヴァンパイアたちへと向けられる。愛する者を失った悲しみと怒りにすべてを支配された哀しき吸血鬼・デュランを待ち受ける結末とは？　クリストファ編では語られることのなかった物語の全貌が、ついにこの裏シナリオで明らかになるのだ。

▲好青年のクリストファとは対照的に、人間に対して傲慢な態度をとるデュラン。さすがに嫌われてます。

◀親密度が上がりにくいため、下僕にするには時間がかかる。難易度は格段に高くなるぞ。

©1999 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED.

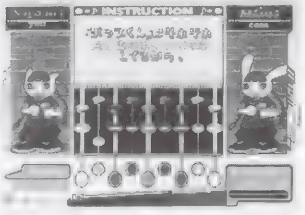
▶クリアデータ ▶収録データ数：1 ▶使用ブロック数：1

pop'n music

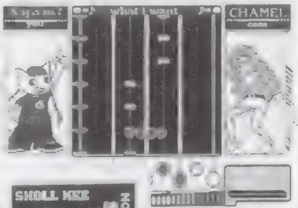
ETC
'99年2月25日／¥4,800
コナミ

[アーケード版の隠し曲が楽しめるデータ]

曲に合わせて降りてくるリズムパターンに対応したボタンを押していくというわかりやすいルールと、ポップでメロディアスな楽曲で人気の「pop'n music」。見た目がカワイイので、初心者向けと思われがちだが、実はかなり本格的。ボタンを9個も使用する（使用するボタンの数は変更可能）ので、上級者でも十分楽しめるぞ。また、9個のボタンを2人で分割してプレイする協力プレイもできるので、パーティゲームとしても楽しめる。今回は、アーケード版でも登場したを2つの隠し曲でフリープレイとトレーニングモードをプレイできるデータを収録！



◀9つのボタンを駆使して、イカす音楽を奏でよう！

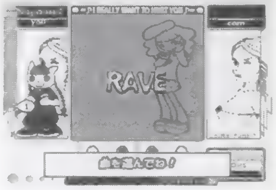


▲登場キャラたちの豊富なアクションにも注目しよう。

◀テクノやラテン、ラップなど豊富なジャンルが楽しめるぞ。

プレイできるのは、この2曲

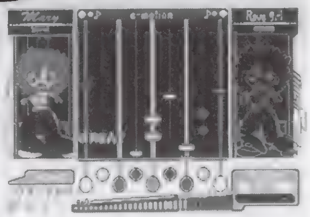
隠し曲として登場するのは、「beatmania」にも収録されていた「RAVE」と、オリジナル曲の「BONUS TRACK」。どちらも難易度はそれほど高くないが、初心者はまずトレーニングモードで練習してからフリープレイに挑戦するほうがいいかも。



◀「初心者でも安心！」のトレーニングモードで練習だ。

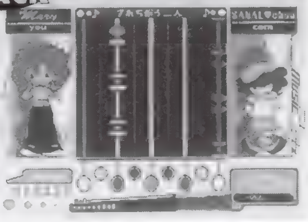
RAVE あの「RAVE」をポップにアレンジ!!

「pop'n music」の「RAVE」は、『beatmania』のものよりもポップにアレンジされており、原曲のクールなイメージよりもやわらかな印象の曲に仕上がっている。しかし、ボタンが9個もあるため、操作はなかなか難しいのだ。


▶2人でプレイすれば、簡単にクリアできるぞ。

BONUS TRACK スローテンポなボーカル曲

「BONUS TRACK」は、女の子のボーカルが愛らしい、スローテンポな曲。ゆっくりした曲だが、一定のリズムを刻むパートが多いので、タイミングを崩さないように落ち着いてボタンを押していこう。そこに気を付ければ、クリアするのは難しくないぞ。


▶一定のリズムを刻むパートが多いのがこの曲の特徴。

▶コンプリートデータ ▶収録データ数：1 ▶使用ブロック数：1

～幕末浪漫～ 月華の剣士

対戦ACT
'99年2月25日／¥5,800
SNK

[全隠し要素がオープンのデータ]

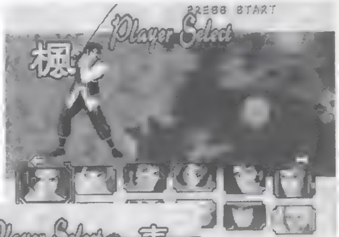
幕末を舞台に、それぞれ異なる志を胸に抱いた剣士たちが繰り広げる異色の剣術対戦ACT『月華の剣士』。独自の舞台設定だけでなく、剣質を「力」と「技」の2タイプから選択することで、同じキャラでもまったく違う戦い方が必要とされるなど、システム面でも非常に特徴のある対戦ACTとなっている。このPS版では、COMキャラ4人勝ち抜きでクリアとなる「ショートモード」や、技の練習ができる「トレーニングモード」など、多彩なモードが追加され、さまざまな楽しみ方ができるようになっているぞ。もちろん、隠し要素も満載。今回収録したこのデータを使えば、すべての隠し要素がオープンになるぞ！ ますます「月華」をディープに楽しむことができるようになる、必見のデータなのだ!!

▲剣と剣とが火花を散らす、緊張感あふれる迫力の対戦が楽しめる。

◀相手の攻撃を弾き返す「弾き」など、独自のシステムが戦いを盛り上げる！

6人もの隠しキャラが使用できるぞ！

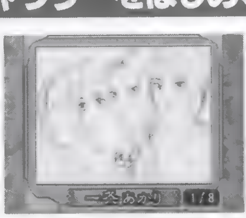
今回収録しているデータを使用したうえで、各モードのキャラクター選択画面でL1、L2、R1、R2ボタンを同時押しすると、狸があかりに化けた「あか狸」、木偶の示源、中ボスの武蔵、ラスボスの嘉神、覚醒後の嘉神の5人に加え、「月華2」に登場する「小次郎」を使用することができる。ただし、同じキャラでも技が変更されている場合があるので、ゲーム中にポーズをかけ、コマンド表で技の確認をしよう。



▲カーソルを左右の画面外に持っていくと、隠しキャラが選択できる。
◀隠しキャラはすべてのモードで使用できるぞ！

アートギャラリーをはじめ、おまけも充実!!

このデータを使うと、おまけモードに「アートギャラリー」と「4コマ漫画鑑賞」の2つが追加されるのだ！ ファンならずとも必見!!


▲「アートギャラリー」のイラストは、各キャラ8点ずつ。

▲4コマ漫画は、拡大して鑑賞することもできるぞ。

©1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 1997 1999

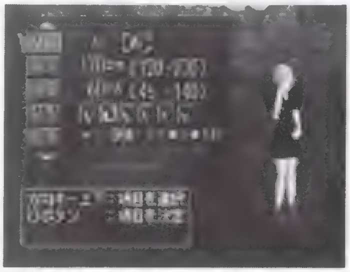
▶スペシャルデータ ▶収録データ数：1 ▶使用ブロック数：3

ウェルトオブ・イストリア

RPG
'99年2月25日／¥5,800
ハドソン

[最初から最強状態でプレイできるデータ]

「ウェルトオブ・イストリア」は、イストリアという世界に自分の作成したキャラを誕生させ、冒険が楽しめる本格ＲＰＧ。プレイヤーは最初この国を訪れた１人の冒険者に過ぎず、街の人たちとの会話やギルドに登録することでさまざまな依頼（シナリオ）を受け、冒険をしていくことになる。このゲームには細かなストーリーがなく、依頼を引き受けることも断ることも自由。まさにこの世界に生きる１人として冒険を楽しむことができるのだ。また、システム面でも戦闘よりシナリオクリア時に多くの経験値がもらえたり、技を覚えるにはギルドで修得する必要があるなど、ディープな要素も盛り込まれている。今回収録のデータを使えば、最初から最強の状態で楽しめるぞ！


◀キャラメイキングでは性別や年齢、身長まで選ぶことができるぞ。

◀用意されているシナリオは、全部で100以上！ 存分に楽しもう。

生命力以外のパラメータがすべてMAX

このデータを使用してキャラクターを作成すると、レベル１で体力以外のパラメータがすべてMAXの999のキャラが誕生する。体力もほぼMAX（938）なので、まず困ることはないだろう。これならどんなシナリオに挑戦してもクリアすることができるだろう。ただし、技能は修得していないので、好きな技能を修得させ、自分だけのキャラに育てていこう。さまざまな冒険が待ち受ける、広大なイストリアがキミを待っているぞ！

▲この驚異のパラメータに注目せよ！

◀最初に出会う門番の態度も変わるのだ。

すべてのシナリオに挑戦してみよう！

せっかく強力なキャラが使えるのだから、ただゲームをクリアするだけでなく、全104個のシナリオに挑戦し、クリアしてみよう。冒険は、ギルドの掲示板に張られている依頼から始まることが多いが、街の人たちとの何気ない会話から発生することもある。意外に見落としがちなので、街の人々との会話を楽しみながらじっくり探してみよう。

▲冒険は、基本的にギルドの掲示板からはじまるぞ。

▶街の人たちとの会話からも冒険ははじまる！

▶エンディング直前 ▶収録データ数：1 ▶使用ブロック数：1

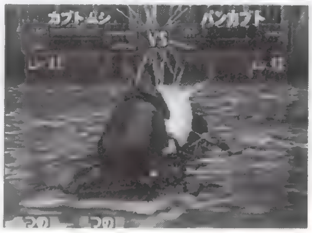
バトル昆虫伝

S・RPG
'99年1月21日／¥5,800
ジャレコ

[エンディング直前のデータ]

夏休みに、主人公の父親が勤めるデパートで開催される予定だった「世界の昆虫展」のため、世界中から集められた昆虫たちが、姿を消してしまった！ というプロローグで幕をあけるＳ・ＲＰＧ『バトル昆虫伝』。このゲームではマップ画面を移動して情報を集め、昆虫を見つけ出したらバトルステージで自分の持つ昆虫と逃げ出した昆虫を戦わせ、勝てば逃げた昆虫が仲間になる。これを繰り返して、すべての昆虫を捕まえることが目的となる。このデータは、ラスボス戦直前のデータ。プレイヤーサイドの昆虫も強くなっているが、ラスボスはやはり強敵。慎重に戦おう。なお、図鑑モードもコンプリートした状態になっているので、ゲームに登場するすべての昆虫を鑑賞することができるぞ。

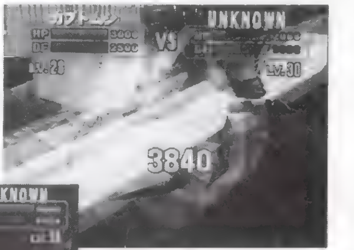
▲まずはマップ画面で昆虫たちの情報を集めよう。



◀バトルステージでは、ポリゴンで美しく再現された昆虫たちによる迫力ある戦いが楽しめるぞ！

ラスボスは最強の昆虫「UNKNOWN」だ！

最後の戦いに登場する敵は、「UNKOWN」ただ１体。自分から移動することはないが、パラメータが高く、１回や２回の攻撃ではダメージすら与えることができない。まずは「とっしん」で防御力を削り、それから強力な「オーラ」攻撃で少しずつダメージを与えていこう。この戦いに勝ち抜けば、感動のエンディングは目前だ！

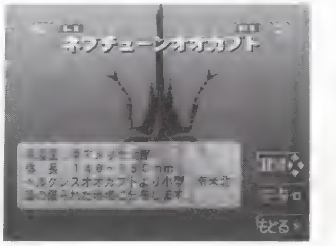


▲防御力を多く削るには、「とっしん」後にボタンを連打だ！

◀相手の防御力がなくなったら、ダメージの高い「オーラ」で体力を削りとるのだ！

図鑑モードもコンプリート済み！

ゲーム中に発見した昆虫を鑑賞することができる図鑑モード。このデータを使用すれば、全58種類の昆虫すべてを鑑賞することができるのだ！ ラスボスである「UNKNOWN」をはじめ、見つけにくい、レアな昆虫も鑑賞することができるぞ。なお、図鑑モードでは昆虫を拡大して鑑賞したり、昆虫の詳しいデータや飛行モーションを見ることもできるようになっている。



▲この図鑑でしっかり勉強しておけば、昆虫を捕まえた時に役立つぞ。

 ©1999 HUDSON SOFT ©1999 JALECO LTD.

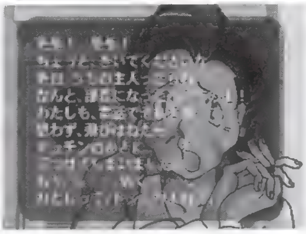
▶スペシャルデータ　▶収録データ数：1　▶使用ブロック数：1

クリックメディック

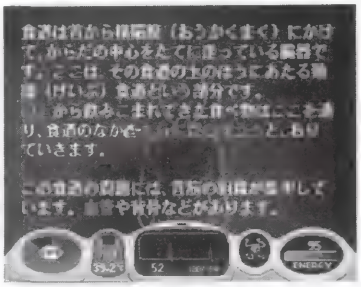
AVG
'99年1月28日／¥5,800
SME

[レアなバクルスが3種類入ったデータ]

「クリックメディック」は、「バクルス」と呼ばれる3種類のウィルスが猛威をふるう人間の体内が舞台のＡＶＧ。医師であるプレイヤーは、まず患者への問診によって患部と症状を推測。その後、「ＶＢマシン」（人体内で医療活動を行うための車両）とともに細胞レベルまで縮小され、患者の体内に進入する。人間の体内は、広大な迷路になっており、現在地や状況を文章で解説してくれる「タグシステム」を頼りに、バクルスの潜む患部を目指していく。治療は、バクルスの持つ属性が三つ巴の強弱関係になっていることを利用して、患部のバクルスの苦手とする属性のバクルスを投与して行うのだ。今回は、レアで強力なバクルスを3種類使えるデータを収録！　これで、より多くの患者の命を救えるはずだ。



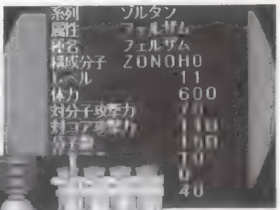
◀まずは患者への問診。ここで失敗すると痛い目に……。



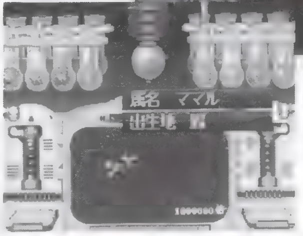
▲体内進入！　タグシステムを頼りにバクルスの潜む患部を目指す……。

強力なバクルスで患者を救え!

今回収録されているデータには、「ママル」、「ミニティ」、「フェルザム」の3体が入っている。このバクルスを使用するには、研究室で自分のセーブデータに移動させる必要がある。下で紹介している「ロード時の注意点」をよく読んでから実行しよう。この3体は属性が異なるので、序盤のほとんどの症状に対応することができる。しかし、患部のバクルスもさらに強くなっていくので、このバクルスをもとに、さらに強力なバクルスを作っていこう。



▲どのバクルスもかなり強力だぞ。

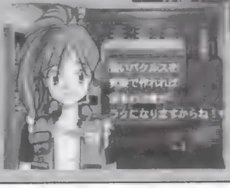


◀新種を作るときにも使ってみよう。

ロード時の注意点

このデータを使用するには、研究室が使用できるセーブデータが必要だ。研究室が使用できるようになったら、自分のプレイデータが入ったメモリーカードと、このデータをコピーしたメモリーカードの両方をセットし、自分のプレイデータに3種のレアバクルスを移動させよう。

▲このデータだけではプレイできないぞ！



◀研究室は、3人の患者を治療した後に使用できるようになるぞ。

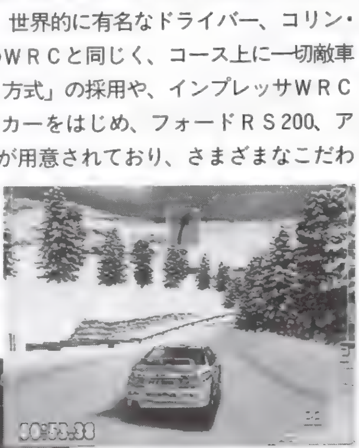
▶コンプリートデータ　▶収録データ数：1　▶使用ブロック数：1

COLIN McRAE THE RALLY

RCG
'99年3月11日／¥5,800
スパイク

[すべてのコースが選択可能なデータ]

『COLIN McRAE THE RALLY』は、世界的に有名なドライバー、コリン・マクレーが監修したＲＣＧ。現実のＷＲＣと同じく、コース上に一切敵車が登場しない「完全クローズドＳＳ方式」の採用や、インプレッサＷＲＣやランサー・エボⅣなどの最新ＷＲカーをはじめ、フォードＲＳ200、アウディ・クワトロなどの往年の名車が用意されており、さまざまなこだわりが盛り込まれている。今回収録したこのデータを使うと、通常選択できる8カ国に加え、新たに4つの隠しコースが選択できるようになるのだ。



▲レースの舞台となるのは、オーストラリア、モンテカルロを始め、8カ国。全52コースが用意されている。さらに、このデータを使えば……。

◀修理やセッティング変更ができる「サービスパーク」。ここでの選択が勝敗を大きく左右するぞ。

隠しコースは全部で4コース

今回収録しているデータを使用すると、通常の8カ国に加えて「SUPER SPECIAL」というステージが登場する。この「SUPER SPECIAL」は、ギリシア、オーストラリア、フランス（コルシカ）、イギリスの4カ国のを転戦していく「スーパーSS」になっている。シンプルで気持ちよく走ることができるギリシアやコルシカのようなコースや、らせん状に絡みあう立体交差が難易度を物語るイギリスコースなど、変化に富んだ全4コースが楽しめる。初心者がいきなり挑戦して優勝できるほど甘くはないが、腕に自信のある人はぜひ挑戦してみよう。特に、コルシカコースでは、敵車の登場しないこのゲームならではの疾走感を味わうことができる絶好のステージといえるだろう。

◀この4コースはタイムトライアルモードでも選択できる。

▲コルシカは、ほぼ直線コース。限界スピードに挑戦してみよう。

◀隠しコースは、いずれも特徴的なものばかり。通常の8コースに負けず劣らず攻略しがいがあるぞ。

©1999 Sony Music Entertainmennt (Japan) Inc. ©1999 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All Rights Reserved.
※『COLIN McRAE THE RALLY』は、付録CD-ROMでは『THE RALLY』となっています。

電撃PS コロシアム 出張版

読者投稿 セーブデータクラブ SaveDataClub

個性的なデータがいっぱい！ さぁ試してみよう！

自分の作ったセーブデータを全国の読者に発表できる、「投稿セーブデータクラブ」。今号のこのコーナーにも、自分のデータをたくさんの人に見てほしいと願う、多くの読者からデータが届けられているぞ。その中から選りすぐりのものを早速紹介していこう。

投稿データの利用方法

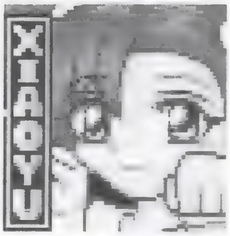
①希望のデータを呼び出す
空き容量のあるメモリーカードをプレイステーション本体の1P側の差し込み口にセットして、「DataBase」「SaveData倉庫」「読者投稿」の順に選択。利用したい作品を選択し、コピーしよう。

②対応ゲームを起ち上げる
目的のセーブデータを手順に従ってコピーしたら、一度プレイステーション本体をリセットして、そのセーブデータに対応したゲームを起ち上げよう。セーブデータがゲーム中でバッチリ利用できるぞ。

注意しよう
セーブデータを呼び出すときには、そのゲームのデータがセーブされていないメモリーカードを使おう。なお、これらのデータを利用するときには、当然ながらデータに対応したプレイステーションソフトが必要だぞ。

ドット絵 R4 RIDGE RACER TYPE4
ナムコ／MC（1ブロック）
作者：シュウぼうさん（兵庫県）

かわいいデフォルメキャラ



「鉄拳3」の人気キャラ、シャオユウが描かれたステッカー。デフォルメされた顔といい、握りこぶしで猫招きしているポーズといい、とてもかわいらしい作品に仕上げられている。また、ドット絵の絵柄そのものが、ゲームのムービーそのほかで発表されている絵の焼き直しではなく、まったくオリジナルという点も評価できる。こういったコダワリも、ゲームへの愛あってこそのもの。このコーナーは、そんな情熱を発表する場でもあるのだ。

ドット絵 R4 RIDGE RACER TYPE4
ナムコ／MC（1ブロック）
作者：シュウぼうさん（兵庫県）

元気なアーチェのステッカー

こちらの「TOP」のアーチェが描かれたステッカーも、左と同じく、シュウぼうさんによる作品だ。誌面の写真では伝わりきらないが、シュウぼうさんの作品はそれぞれが青や赤などの1系統の色だけを使って描かれている。モデルになったキャラのカラーを忠実に再現するのも悪くないけど、このように1系統の色だけを使ってドット絵を描いてみても、けっこう味のある作品を生み出せるぞ。参考にしてみよう！

ドット絵 R4 RIDGE RACER TYPE4
ナムコ／MC（1ブロック）
作者：伊藤重樹さん（愛知県）

マルチの微笑みがグー

この作品で描かれているのは、ファンならご存じ「To Heart」のマルチだ。顔の表情などばかりに目が向いてしまうけど、さりげなくハートマークをあしらった背景にも注目。友だちのために描いたという作品ながら、細かい構成にも気が配られているのだ。

ドット絵 R4 RIDGE RACER TYPE4
ナムコ／MC（1ブロック）
作者：伊藤重樹さん（愛知県）

"シブさ""男らしさ"はNo.1！

「メタルギア ソリッド」のソリッド スネークを描いたステッカー。顔の細かい描き込みもすばらしいけど、レイヤーを使って"映像のノイズ"まで表現するという凝りに凝った作品なのだ。描く作品に対する気合いの入れ方には頭が下がる思いだ。

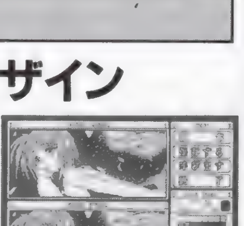
ステッカー鑑賞ガイド

まず、オリジナルステッカーデータを、自車データが入っているのと別のメモリーカードにコピーした場合。①自車データの入ったメモリーカードで「R4」を起ち上げる。②「Garage」「StickerEdit」の順に進む。③ステッカーエディット画面で、ステッカーデータをコピーしたメモリーカードに差し替える。④画面左上のメモリーカードの絵に矢印を移動して◎ボタンを押し、「Load」を選んで目的のステッカーを呼び出す。⑤ステッカーエディット画面に戻り「OK」「ステッカーNo.0に登録します」と聞かれたら「Yes」と選択。⑥ガレージの中に進み、ステッカーを貼り付ける車を表示させる。⑦「Designs」「Sticker」と進み、0番のステッカーを呼び出す。これで自車に好きなステッカーを貼り付けられる。自車データと同じメモリーカードにコピーした場合は、③を飛ばして「Load」すればOKだ。

ドット絵 爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～
ヒューマン／MC（3ブロック）
作者：ドッギャーンさん（山形県）

桜の下のあかりをデザイン

「To Heart」のあかりがデザインされたペイントデータ。すでに結婚していらっしゃるドッギャーンさんは、1日数十分ずつ、コツコツとこの作品作りに励んでくれたとのこと。「このペイントのトラックが全国のPSユーザーのもとで走る、なんて考えるとドキドキしますね」とコメントしてくれたドッギャーンさん。そんな夢を叶えるのも、このコーナーの大切な役目なのだ。



◀左腕の表現にやや難があるものの、けっこう雰囲気ある作品に仕上がっている。背景の桜もなかなか綺麗だぞ。

▲L2ボタンを1回押して、3人称視点でプレイするのがオススメ。荷台の絵を眺めながらレースに臨むことができるのだ。

ペイントデータ鑑賞ガイド

キミのプレイ経過データに、投稿ペイントデータを転送する手順は次の通り。まず目当ての投稿ペイントデータをコピーしたメモリーカードをPS本体1P側の差し込み口に、キミのプレイ経過データがセーブしてあるメモリーカードを2P側の差し込み口にセットする。続いて「デコトラ伝説」を起ち上げて、「環境設定」「オリジナルペイントを作成する」「呼び出す」「はい」「スロット1」「はい」の順にコマンド選択してゲーム上に投稿ペイントデータを呼び出す。続いて「保存する」「はい」「スロット2」「はい」の順に選択すればOK（ただしこうすると、プレイ経過データにあらかじめ別のペイントデータが書き込まれている場合、そのペイントデータは消えてしまうので注意）。あとはキミのプレイ経過データをロードし、「全国制覇」の「ショップ」で、荷台の任意の場所に「エディット」をペイントしてもらおう。これでイカすトラックの完成だ！

セーブデータクラブ はみ出し情報

ある程度ゲームをやり込まないと選べないキャラ（あるいはステージやコース）がすぐに選べるデータや、弾薬などをタップリ集めてあるデータなど、あると役立つ「便利系データ」も大々的に募集しているぞ。そうした便利データを作ったら、ぜひ読者投稿セーブデータクラブまで送ってみよう。また、同一データが複数の人から送られてきた場合には、早い者勝ちとさせてもらうので、よろしく。

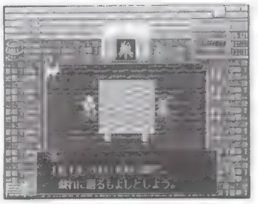
オリジナルRPG

RPGツクール3

アスキー／MC（24ブロック）※メモリーカードが2枚必要です。
作者：K・長瀬さん（東京都）

シナリオが秀逸な傑作RPG

「PHANTASIEN」というタイトルのオリジナルRPG。作者いわく、「シナリオと演出に重点を置いて作りました」とのことで、主人公の心の動きを表現する描写のうまさや、よく練られたシナリオのおもしろさは特筆ものだ。戦闘部分や謎解きはやさしめのバランスなので、誰でも安心して始められるぞ。約7時間でクリアできるはずなので忙しい人にもオススメ。



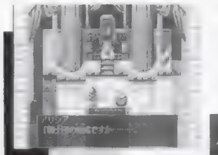
◀物語の導入部分も凝っている。とある老人の語りを通して、物語の幕が開かれるのだ。

オリジナルRPGの遊び方

まず2枚のメモリーカードを用意し、1枚には14ブロックあるシナリオデータを、もう1枚にはシステムデータ、キャラクターデータ、モンスターデータ合わせて10ブロックをすべてセーブする。続いて、PS本体の1P側にシステムデータの入ったものを、2P側にシナリオデータの入ったものをセットし、「RPGツクール3」を起ち上げる。タイトル画面から「RPGツクール3」「ゲーム」「初めから」と選択し、ゲームデータを読み込もう。読み込みが完了するとゲームが始まるぞ。ゲーム内では移動マップ画面で◎ボタンを押すことでセーブが可能。セーブしたところから遊ぶには「続きから」を選べばよい。

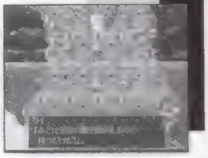
ここに注目！① 2キャラによる独特の展開

このRPGには、お姫様のアリシアと、暗殺者として生きるカイという、2人の主人公が設定されている。どちらのキャラでゲームを進めるかは、シナリオ進行にともない、自動的に切り替えられていくぞ。このシステムによってプレイヤーは新鮮な気分でゲームを進められるだけでなく、2人の運命が絡み合っていく過程を見守りながらプレイを進められるのだ。



アリシア

▲王女アリシアは、国を治める責任と、個人的感情との葛藤に思い悩む。それには深い訳が……

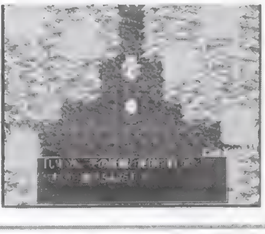


カイ

▼組織に縛られ、やむなく暗殺稼業を営むカイ。だが、ある任務が、彼の運命を大きく変えることに

ここに注目！② 不思議な運命の巡り合わせ

アリシアとカイの出会い以外にも、このRPGにはもう1つ不思議な〝めぐり合わせ〟が描かれている。ゲーム序盤の王様暗殺のシーンで、王様は何やら意味ありげな謎の言葉を残してこの世を去る。王様は、いったい何に気づき、何を訴えたかったのだろうか？　その答えは物語を通して明らかにされるけど、真実が判明したとき、きっと誰もがビックリしてしまうはずだ。



◀カイに暗殺される直前、王様（アリシアの父）は奇妙な言葉を叫ぶ。その真意やいかに!?

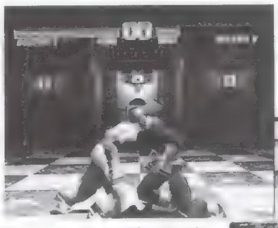
リプレイ

TOBAL2

スクウェア／MC（1ブロック）
作者：稲垣智久さん（愛知県）

爆笑データいっぱいのリプレイ

実戦的な連続技に加え、ウケを狙ったパフォーマンスプレイが多数収録されているリプレイデータ。中でもオススメなのは、左の写真でも紹介しているファイル31と、ファイル27（イール対イールでの顔の押し合い）のリプレイ。どちらも爆笑もののキャラアクションが鑑賞できるぞ。その他にも、ファイル20、25（写真右）、28など、連続ワザに伴うキャラの動きが楽しいものもいくつかある。難易度の高い連続技を見たい上級者なら、ファイル30などが要チェックだ。



▲ファイル31のリプレイ。プレイヤー2人の息の合った動きによって、ドクターV2人による顔の押しあい合戦（？）を観戦できる。

▼ファイル25のリプレイ。チュージを一気にKOしたかと思いきや、リングアウトしてしまうウダン。見ていてけっこう笑えるぞ。

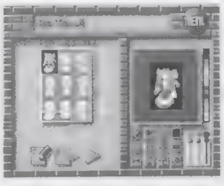
リプレイの鑑賞方法

タイトル画面から、「オプション」「リプレイ」「試合の記録を見る」「TOMO」の順に選択。続いて、✚キー上下で任意のデータファイルを選び「再生」。あとは好きなカメラアングルと体力ゲージ表示の有無を指定するだけで、目的のリプレイを見ることができるぞ。

こんな投稿も大歓迎

●一部のデータだけでもOK

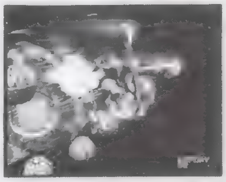
「RPGツクール3」では、キャラデータ（フィールド上を歩くキャラ）やモンスターデータ（戦闘シーンで表示される敵）での、オリジナルグラフィックデータだけを単体で送ってくれる投稿者も大歓迎。「RPG作成中の皆さん、よかったらボクのデータを作品に利用してください！」という読者からの作品、待ってるぞ！



▲「RPGツクール3」のキャラデータだけの投稿も大歓迎。

●どんなゲームのデータでもOK

このコーナーではPSで発売されている、どんなゲームのデータでも受け付けているぞ。例えば右の写真で紹介している『オメガブースト』（今号に体験版を収録）ほか、楽しいデータを作れるゲームは探せばたくさん見つかるはずだ。固定観念にとらわれず、いろいろなゲームでチャレンジして、データを送ってみよう！



▲4月22日発売の『オメガブースト』。リプレイがセーブ可能だ。

キミの作ったステキなデータを募集中!!

このコーナーでは、読者のみんなが作ってくれたセーブデータを随時募集中。データ投稿者は〝作品投稿の4点セット〟を1つの封筒に入れて、下のあて先まで送ってね。

お願い

1人でたくさんのデータを送りたい場合には、できるだけ別々の封筒に分けて、1通の封筒で1つのデータという形をとるようにしよう。円滑な確認作業を進めるためにも、協力をよろしく！

右の4点セットを1つの封筒に入れて下のあて先まで！

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーション D 編集部「読者投稿セーブデータクラブ」係

採用者にはステキな記念品をプレゼント!!

作品投稿の4点セット

①メモリーカード
お目当てデータはこの中へ！

投稿したいデータは、SCEI純正のメモリーカードにセーブしておこう。投稿作品に関係ない余分なデータは、できるだけ削除してくれた方が確認作業もしやすくて助かるのでよろしくね。また、メモリーカードには、必ず自分の「氏名」もしっかり書いておくようにしよう。

②返送用の封筒
メモリーカードを返送時に使用

この「返送用の封筒」は、データをコピー後、メモリーカードをキミの手元に返送するときに使うぞ。封筒には必要分の切手（ケース入りのメモリーカード1枚で120円が基本。詳しくは郵便局の窓口で確認してみよう）を貼り、返送先のあて名（郵便番号、住所、氏名）も忘れず書いておこう。

③データ内容のレポート
作品のプロフィールを教えて！

キミの「住所」「氏名」「電話番号」「必要なら6文字以内のペンネーム」と「作品の説明」を明記した紙は必ず同封するようにしよう。作品の説明では「絵のモデルは何か」とか、「便利なデータなら具体的にどう利用できるか」などを解説してね。作品に込めた気持ちなどを添えてくれてもいいぞ。

④ロード指定書
データチェックの方法を教えて！

左とは別の紙に「ロードや作品閲覧のためのゲーム内での操作手順（データ確認をする担当者が素早くキミのデータを見ることができるのだ）」と、「見て欲しいのは、どの（何番目の）データか」という2点を明記しておこう。ごく簡単な説明だけでいいので、こちらもご協力をよろしく。

セーブデータクラブ はみ出し情報

「RPGツクール3」や「デザエモンKids！」でいろいろな作品をプレイしていると、どうも難易度の設定の高すぎる作品が多いように感じる。せっかくデキがいいのに、難し過ぎるということでボツになってしまう作品が多いのは、なんとも残念な限り。ゲームのバランス（難易度）とは、作った本人にとっては「ちょっと簡単すぎるかな？」というくらいで丁度いい、ということを覚えておこう。

電撃プレイステーション PlayStation D17

キミの意見が未来のDPS-Dを作る！ おまけに素敵なプレゼントも当たるぞ!!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（67ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは5月15日（当日消印有効）です。

リーダーズ・アンケート

【1】今号でよかった記事（3つまで）を下の一覧から選んでよかった順に書いてください。

①CD-ROMはじめて物語Vol.17 ②ペルソナ2 罪 ③オメガブースト ④ロード オブ モンスターズ ⑤おみせde店主 ⑥ドラゴンマネー ⑦ちっぽけラルフの大冒険 ⑧Lord of Fist（ロード・オブ・フィスト） ⑨GIジョッキー ⑩新時代劇アクション 羅刹の剣 ⑪輝く季節へ ⑫マリオネットカンパニー ⑬ブレードメーカー ⑭有限会社 地球防衛隊 ⑮CDの奴隷 ⑯新着セーブデータ ⑰読者投稿セーブデータクラブ ⑱読者プレゼント ⑲電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！ 第3回グランプリ応募作品紹介 ⑳電撃チャレンジクラブ ㉑ワールド・ネバーランド2 ㉒チョコボレーシング～幻界へのロード～ ㉓ー立体忍者活劇ー天誅 忍凱旋 ㉔PocketStation解析講座 ㉕電撃D's information ㉖新作ソフトスケジュール ㉗DPS-Dオリジナルしでレーベル

【2】今号で、つまらなかった記事1つを設問【1】の選択肢から選んで書いてください。ない場合は「ナシ」と書いて下さい。

【3】今号のCD-ROM収録内容で、よかったもの（3つまで）を下の一覧から選んでよかった順に書いてください。

㉘[体験版]オメガブースト ㉙[体験版]GIジョッキー ㉚[体験版]おみせde店主 ㉛[体験版]ロード オブ モンスターズ ㉜[体験版]ドラゴンマネー ㉝[体験版]ちっぽけラルフの大冒険 ㉞[体験版]Lord of Fist（ロード・オブ・フィスト） ㉟[ムービー]ペルソナ2 罪 ㊱[ムービー]マリオネットカンパニー ㊲[ムービー]輝く季節へ ㊳[ムービー]新時代劇アクション 羅刹の剣 ㊴[ムービー]有限会社 地球防衛隊 ㊵[ムービー]ブレードメーカー ㊶[セーブデータ]新着データ ㊷[セーブデータ]メーカー提供データ ㊸[セーブデータ]読者投稿作品 ㊹[DPS-D]DPS-D超難解クイズ ㊺[DPS-D]読者参加小説 ㊻[DPS-D]電球ゲーム ㊼[DPS-D]15パズル

【4】今号のCD-ROM収録内容で、つまらなかったもの1つを設問【3】の選択肢から選んで書いてください。ない場合は「ナシ」と書いてください。

【5】今号の記事とCD-ROM収録内容の中で、何を読みたくて、または何をプレイしたくてこの本を購入しましたか。設問【1】【3】の選択肢から1つを選んで書いてください。

【6】今号のCD-ROMに収録の体験版をプレイ、またはムービーを見て、ソフトを購入したいと思ったものを設問【3】の選択肢から1つ選んで書いてください。

【7】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③普通 ④よくない ⑤最悪

【8】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③普通 ④安い ⑤すごく安い

【9】今後CD-ROMに体験版として、またムービーとして収録してほしいタイトルを、P.78、79のスケジュールから選んでその番号をそれぞれ3つまで書いてください。

【10】今後CD-ROMにセーブデータとして収録して欲しいタイトルと、どんな内容のセーブデータが欲しいかを書いてください。

【11】体験版としてプレイしてみたいジャンルを下から1つ選んで書いてください。

①アクション ②対戦格闘アクション ③シューティング ④シミュレーション ⑤ロールプレイング ⑥アクション・ロールプレイング ⑦シミュレーション・ロールプレイング ⑧レースゲーム ⑨パズル ⑩スポーツ ⑪アドベンチャー ⑫テーブル ⑬その他

【12】電撃プレイステーションDの購入状況を次から選んで書いてください。

①初めて買った ②ときどき買っている ③ある号からすべて買っている（何号から買っているか数字で書いてください）

【13】設問【12】で①と答えた人に質問です。電撃プレイステーションDを知った理由を、下から選んで書いてください。

①書店で見て ②口コミで ③電撃プレイステーションで見て ④他の電撃姉妹誌で広告を見て ⑤その他（具体的に書いてください）

【14】設問【12】で②と答えた人に質問です。ときどき買うというその理由を、下から選んで書いてください。

①表紙が気に入った号のみ買っているから ②気になるタイトルが収録されている号だけ買っているから ③ほしいセーブデータが収録されているときだけ買っているから ④プレゼントでほしいものがあるときだけ買っているから ⑤価格が高いため毎月買うのはつらいから ⑥ちょうどプレイしているゲームがあり、DPS-Dをプレイしている暇がないから ⑦DPS-Dが書店にないから ⑧コンビニエンスストアなど、手軽に買える場所で売っていないから ⑨友人、知人と回し読みしているから ⑩他のCD-ROM付き雑誌と併読しているから ⑪その他（具体的に書いてください）

【15】今後、電撃プレイステーションDに望むことを下から1つ選んで書いてください。

①[CD-ROM]体験版の数を増やす ②[CD-ROM]体験版のプレイ時間を増やす ③[CD-ROM]ムービーの数を増やす ④[CD-ROM]オリジナル企画を増やす ⑤[誌面]オリジナル企画を増やす ⑥[CD-ROM]その他（具体的に書いてください） ⑦[誌面]その他（具体的に書いてください）

【16】購入してプレイしたいと思っているタイトルをP.78、79のスケジュールから選んで3つまで書いてください。

【17】定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、その番号を書いてください。

①電撃プレイステーション ②ファミ通 ③ファミ通PS ④プレイステーションマガジン ⑤HYPERプレイステーション ⑥THEプレイステーション ⑦HYPERプレイステーションRe-mix ⑧ファミ通wave ⑨その他

【18】PocketStationを持っていますか。

①持っている ②欲しい対応ソフトが出てから購入する ③欲しいけど買えていない ④しばらく様子を見て考える ⑤買うつもりはない

【19】これから発売されるPocketStation対応ゲームでは、何に注目していますか。P.78、79のスケジュールから選んで1つ答えてください。

【20】これまでの電撃プレイステーションDの表紙娘で、一番よかったものはどれですか。数字で書いてください。

【21】'99年1月～3月までの間に、PSのゲームを何本買ったか、数字で書いてください。

【22】'99年1月～3月までの間に、PSのゲームを何本プレイしたか、数字で書いてください。

【23】'99年1月～3月までの間にプレイしたPSのゲームで、一番おもしろかったものはなんですか。そのタイトルを書いてください。

【24】Dへの意見や感想があれば、書いてください。

DPS-D15(Vol.99) プレゼント当選者

■『みつめてナイトR 大冒険編』店頭用タペストリー
高尾明宏（香川県） 石原亜由美（東京都）
兼山健太（群馬県）

■『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』テレホンカード
石田昌昭（長野県） 谷山弘樹（茨城県）
本田武弘（東京都） 渡邊茂雄（青森県）
加藤文彦（富山県）

■『悠久幻想曲ensemble』ソフトケース
安藤一弥（愛知県） 川越弘人（神奈川県）
見野純一（福井県）

■『クラッシュ・バンディクー3』フリースジャケット
中山政人（静岡県） 瀧本弘（埼玉県）
米原潤子（千葉県）

■『Sonata（ソナタ）』クリアファイル
川野伸輔（大阪府） 神野朋昭（兵庫県）
玉城藤彦（宮崎県） 宮崎崇（山口県）
香取正芳（岐阜県）

■『久遠の絆』オリジナルテレカ3枚セット
平井秀俊（山梨県） 荒井昌昭（三重県）
堀井孝明（熊本県）

■『お嬢様特急』&『～星の丘学園物語～学園祭』カメラ2個セット
三浦芳人（秋田県） 内田政志（徳島県）
黒川真琴（福井県）

■『サイバー大戦略～出撃！ はるか隊～』2枚組テレカセット
林下泰英（岡山県） 宮田和俊（鹿児島県）
松本光弘（鳥取県） 合田兼史（栃木県）
千葉多恵子（福島県）

■『サイバー大戦略～出撃！ はるか隊～』ポスター
中島晋（山形県） 堀江悟（新潟県）
佐賀孝雄（埼玉県） 木村健二（滋賀県）
城山聡道（沖縄県）

■PSソフト『ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～』
高梨洋子（千葉県） 田中大地（青森県）
武内峰子（大阪府）

■PSソフト『スノボキッズプラス』
林田愛美（滋賀県） 三沢陽介（山形県）
古賀猛人（東京都）

■PSソフト『Sonata（ソナタ）』
谷井健乗（香川県） 鴨川佳史（愛知県）
市本久美子（石川県）

■PSソフト『後夜祭～a sherd of youthful memories～』
高垣佳和（和歌山県） 中内七海（東京都）
笠原修吾（静岡県）

■PSソフト『エーベルージュ2 WORLAND Series』
安部さやか（東京都） 楠見知之（和歌山県）
村澤十三（東京都）

電撃PlayStation D17

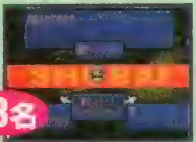
Vol.105

日本全国春まっ盛り! プレゼントも花盛り!!

電撃プレイステーションD17 読者プレゼント

ソフト大プレゼント!!

1『おみせde店主』



3名

◀人々に商品を売りこむ過程が楽しいRPG。(提供：テクノソフト)

2『ドラゴンマネー』

3名

◀ファンタジックなすごろくTBL。(提供：マイクロキャビン)

3『GIジョッキー』

3名

◀実際の競走馬が多数登場する騎手SLG。(提供：コーエー)

4『新時代劇アクション 羅刹の剣』

3名

◀迫真の殺陣が美しい新時代劇ACT。(提供：コナミ)

5『マリオネットカンパニー』

3名

◀心を持つアンドロイドを育てるAVG。(提供：マイクロキャビン)

6『ブレードメーカー』

3名

◀武器屋となって冒険者をサポートするRPG。(提供：翔泳社)

7『有限会社 地球防衛隊』特製テレカ

5名

▲実相寺昭雄監督の豪快な題字が、正面に大きく描かれた特製テレカ。(提供：有限会社地球防衛隊)

8『有限会社 地球防衛隊』特製イラストボード

計4名

▲小林誠氏直筆の設定画のレプリカを、それぞれ1枚ずつプレゼント。絵柄は選べません。(提供：有限会社地球防衛隊)

9『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』春麗の紙袋＋ポスター＋AOUパンフレット

5名

▶AOUショーで限定配布された春麗グッズのセット。この期を逃すな！(提供：カプコン)

10『あすか120%ファイナル BURNING Fest.』特製ポスター

5名

◀縦が70センチ以上もある細長い特製ポスター。(提供：ファミリーソフト)

11『トゥームレイダー3』ララのTシャツ

5名

◀セクシーなララのお尻がプリントされたフリーサイズTシャツ。(提供：エニックス)

12『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～』ゲームサウンドトラック

3名

▶挿入歌、エンディングテーマを含む全77曲完全収録の2枚組CD。(提供：ガスト)

今回より毎号!! プレゼント

13『D表紙娘テレカ』

30名様 にプレゼント!

お待たせしました！ 全国1億人のDPS-D読者の皆様の熱いリクエストにお応えし、大好評を博したD表紙娘テレカプレゼントがこの春、大復活!! 今月から毎月30名様に、超プリティーなD表紙娘さんがプリントされたテレカが当たってしまう！ キミが当たるのはいつか？ まずは応募だ！

より多くの人たちに Dの魅力を伝えたいから…

◀たまらんっすなぁ。いいっすなぁ。欲しいっすなぁ。それにはまずハガキ出すことっすね！

応募のきまり

キミの、ほしいプレゼントが決まったら、66ページの注意書きどおりに付属アンケートハガキで応募してください。当選者はD20で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

※前号D16のプレゼントの当選者発表はD19で行います。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8

東京YWCA会館5F

電撃PlayStation D17 プレゼント係

キリトリ線

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL （ ）

氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦）	月	日

職業	①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮主婦 ⑯アルバイター ⑰無職 ⑱その他

P67でほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】 【6】 【7】 【8】

【9】

【10】

【11】 【12】 D 号以降

【13】

【14】

【15】

【16】 【17】

【18】 【19】 【20】 D 号 【21】 本

【22】 本 【23】

【24】

キリトリ線

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

ここまででやっと半分ぐらいという、第3回落ちゲーコンテストのエントリー作品収録。総合グランプリ発表に向けて、とにかくかたっぱしからプレイしてみてほしい!!

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！	
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC（3~15ブロック）、マウス、MT、2P対戦可

1日約2本のペースでプレイしていると、次のセーブデータ特集号が発売になるという、エントリー作品データ。この第3回コンテストでは第1回、第2回にも応募してきた人も多いようで、さすがにみんな手慣れているといったところ。ピックアップの欄で紹介しているNo.072「チーズ・バーガー」のほか、パレットのテクニックを駆使したNo.086「ROBOT FACTORY」や、ブロック配置によるNo.076「ABC!」などの連鎖アニメーションは要チェック。

収録データの利用方法

セーブデータ倉庫の「落ちゲー」に30本のセーブデータを収録。15ブロックすべてを使用するので、なにもデータが入っていないメモリーカードを用意しよう。選んだデータをメモリーカードにコピーしたら、「落ちゲーやろうぜ！」を立ちあげて、「サンプル」でプレイ。「エディター」で読み込めば、設定も確認できるぞ。

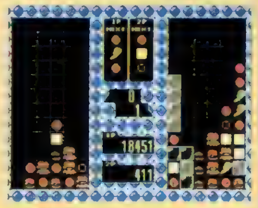
第3回コンテスト応募作品リスト Part3

No.61～No.90までの30本を収録。総合グランプリを決定する読者投票のためにも、たくさんプレイしてみてね！

No.	タイトル	県	作者	解説
NO.061	TYN	静岡県	花枝靖規さん	第1回応募作の改良版。ルールがわかりやすくなったが、バランスの問題点はあまり変わっていない。
NO.062	GEM in GEM ver2	静岡県	花枝靖規さん	大きなブロックのなかに、別の色の小さなブロックが入っている。第1回応募作の改良版。
NO.063	CS	静岡県	花枝靖規さん	チェスの駒が進める方向に4個くっつけると消える。チェスを知らないとわかりにくいが、バランスは○。
NO.064	太陽と北風	福岡県	間内修平さん	同色の丸いブロックをくっつけて、変化したものをペアに。ブロックが消えにくいなど、バランスはもう一歩。
NO.065	月／月	秋田県	小林卓也さん	タイトルのとおり、月をモチーフにした雰囲気がキレイ。ルールはちょっと難解。
NO.066	COUNTY7→1	東京都	DN社OKE開発室さん	自分より1つ上の数字があるとカウントダウン。アイデアはいいが、どうしても6が残るバランスに難あり。
NO.067	STRIKES	兵庫県	にゃーさんさん	2種の欠けブロックを合わせて、四角のブロックにする。バランス、グラフィックとも、全般に完成度が高い。
NO.068	SPACE CUBE	京都府	KUMAさん	同じ色のブロックを3個くっつける。背景キャラのドットが細かい。5連鎖目のアニメーションは必見。
NO.069	私立[illegible]外女子学[illegible]	東京都	おーいしたけしさん	同じ数字のブロックをタテ・ヨコ・ナナメに3個並べればカウントダウンして消える。
NO.070	村一番	神奈川県	青砥剛さん	同じブロックを5個くっつけて消す。素朴な雰囲気の作品。
NO.071	Star Maiden	山形県	ライカとアリカさん	タテ・ヨコ・ナナメに3個並べる。星ブロックは周りのブロックをすべて消してくれるぞ。
NO.072	チーズ・バーガー	大阪府	ぺぺぺさん	パンに肉、レタス、チーズを順につけて、チーズ・バーガーに。同じ物は3個で消える。テンポがいい。
NO.073	たこやき	大阪府	ぺぺぺさん	材料からタコ焼きをつくっていく。「チーズ・バーガー」との違いは、大量消しがポイント。
NO.074	たばこ	大阪府	ぺぺぺさん	タバコを灰にしてフィルターで消す。タテ消しのみなので、ヘタに積むとアウトになってしまう。
NO.075	じゃんけんBOX	大阪府	ぺぺぺさん	同じ色3個で箱から手を出し、あとはジャンケンで負けたブロックが消える。攻撃力のバランスがイマイチ。
NO.076	ABC!	埼玉県	Shi-Se-Saさん	Aの3個からDの9個まで、それぞれ消すのに必要な数が違う。背景の処理がおもしろい作品。
NO.077	Chiba2002!	埼玉県	Shi-Se-Saさん	漢字を合わせて千葉の地名を作る。フィールドの広さなどに偏った設定を使いながらも、バランスはいい。
NO.078	[illegible]人列伝 [illegible]八浪世	宮城県	E-Aさん	同じ試験科目を3個並べる。攻撃ブロックの違いによるキャラごとの性能差がかなり大きい。
NO.079	PANDA	長崎県	梶田綾子さん	同じブロックをタテ・ヨコに3個並べる。おじゃまのパンダ草は炎で簡単に消えるので、逆転しやすい。
NO.080	PANDA growing-up	長崎県	梶田綾子さん	ペアブロックをくっつけてブロックを成長させるタイプだが、ブロックの組み合わせがわかりにくい。
NO.081	タルヒゲ	宮城県	阿部浩希さん	ナイフと同じ色のタルで海賊に。海賊は宝箱とくっつければ消える。攻撃がすごすぎる。
NO.082	てんぷらのよろこび	山口県	深坂猫ノ助さん	材料を順番に合わせて天丼を作る。おじゃまがすべてまとめて消えるため、反撃の効果が大きい。
NO.083	くれよんきっず	山口県	石川愛美さん	1つのブロックが、くっつける物によって違うブロックに変化する設定がおもしろい。
NO.084	巫女の神魂	愛知県	山本忍さん	封印された赤と青のブロックの消し方がポイント。ちょっとリアルタッチの背景キャラが独特だ。
NO.085	真みんなで対戦ノッチ玉	東京都	NALさん	同じ色を2個で消える。キャラによっておじゃまブロックが違うが、もう少しバランスの調整が必要。
NO.086	ROBOT FACTORY	埼玉県	兼子睦郎さん	ロボットの頭、胴、脚をタテに並べて消していく。テクニックを駆使した連鎖アニメーションがスゴイ。
NO.087	ヒツジンガー	愛知県	山内容雄さん	タテ・ヨコに3個並べると、大➡中➡小➡吉とカウントダウンして消える。反撃の効果が大きい。
NO.088	ゲコゲコウォーズ	福岡県	まあボウさん	カエルを4個くっつけると、なぜかほかの動物になってから消えるので、かならず連鎖扱いになるのがミソ。
NO.089	中華ちゅうか	静岡県	ねこのしろさん	オールマイティーな爆弾ブロックの設定がおもしろい。出現確率はもう少し調整が必要かも。
NO.090	玉っ！	静岡県	ねこのしろさん	基本的には「ぷよぷよ」型。特殊ブロックで変化をつけてある。ちょっと妙なアニメーションが楽しい。

今月の注目作品

今回の注目作は、No.072の「チーズ・バーガー」。4種類の材料を順に組み合わせてチーズ・バーガーを作るという、複雑になってしまいそうなルールを、消す条件の調節でいいバランスにまとめてある。CPUの強さもなかなかで、この点でも研究のあとが見られるのだ。



▲No.073「たこやき」との違いもチェックしてみるとおもしろい。

今後のグランプリスケジュール

● セーブデータ特集号（4月28日発売）…残り83タイトル収録&第3回コンテスト発表

● D20（6月中旬発売予定）…総合グランプリ発表

※ついに次号（セーブデータ特集号）では第3回コンテストの受賞作品を発表！　また、総合グランプリの選考も迫ってきた。読者選考に応募したい人は、今のうちから第1回、第2回コンテストの応募作品をプレイしておくといいぞ。

 ©Media Works 1998

電撃チャレンジクラブ

今号は、『ワーネバ2』『チョコボレーシング』『天誅 忍凱旋』の3作品について、攻略方法も紹介している募集企画を単独頁で開始(次ページより)。こちらも要チェックだ!!

『スパイロ・ザ・ドラゴン』タイムアタック募集開始!

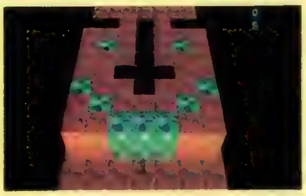
前号で予告したとおり、『スパイロ』のタイムアタック大会を開催するぞ。今大会は、ＤＰＳ本誌の「電撃ＰＳコロシアム」でも募集中の、２誌合同大会なのだ。タイムアタックは、どのボーナスステージでも挑戦可能。得意なステージ１つだけでも、全ステージに挑戦してもらってもいいぞ。Ｄと本誌とに送られたすべてのタイムの中から優秀者を選んで発表する予定だ。

ルール

[illegible]

第2回電撃100ATTACKただいま選考中!

前号このコーナーで募集した第２回「電撃100ATTACK」は好評のうちに無事終了しました。しかし、前回同様今回も応募作品が多く、選考に少々時間がかかりそうです。選考が終わりしだい発表するので、お楽しみに。第１回「電撃100ATTACK」で選考された90問が、D18セーブデータ特集号（４月28日発売）に掲載されるので、まずはそちらを楽しんでください。



▲D18に収録されている第１回の選考作品の中には、難問奇問が盛りだくさん！

『ZEUS』リベンジカップ開催!

全国のＯＫＥコンストラクターの諸君、お待たせした！　あの熱い戦いの日々が再び甦る!!　今ここに、ＤＰＳ−Ｄ編集部主催「ＺＥＵＳ」第２回大会リベンジカップの開会を宣言する！

今大会は前大会と異なり、予選は行なわず、参加者同士のリーグ戦で優勝を争ってもらう。前回優勝チームを軽く撃破するような強豪たちの参加を待っているぞ。まずはルールをチェック！

ルール

[illegible]

ワンポイント講座 アートディンク八木氏のOKE制作ガイド

飛行型OKEについて

前回の募集チームでは、上位を占めたチームの中には、飛行タイプのユニットを多く使ったチームが目立ちました。その中でもショットガンを搭載したロータスをふらふらさせる人が多いみたいですが、飛行型はそれぞれ特徴が大きく違うので、いろいろな機体を使ってほしいですね。もちろんチームの構成を考えてからのことですが、全ＯＫＥ中最多装備（５種類）可能なモッキンバードとか、爆撃型のプリースト、フライドの特殊アクション（きりもみしながら連射）などをうまく生かした機体を組み込むことで、チーム構成の幅は、２倍にも、３倍にも広がるでしょう。

『オメガブースト』タイムアタック大募集!

新感覚ＳＴＧ『オメガブースト』（紹介記事は14ページから)の「ZONE PLAY」モードを使ったタイムアタック大会を開催するぞ。対象となるZONEは２、４、６の３つ。自機レベルは１で出撃してくれ。自慢のタイムが出たら、リプレイをメモリーカードにセーブ。そのデータを元に各ステージごとのクリアタイムを競う。好記録を残した人には特製グッズをプレゼントするぞ。

ルール

[illegible]

『ちっぽけラルフの大冒険』スコアアタック再び!

P.29で告知したとおり、今回の付録ＣＤ−ＲＯＭに収録した体験版を使ったステージ２のスコアアタック大会を開催するぞ。前回同様、ラルフが１人もやられずにクリアするまでをビデオに撮って応募してほしい。上位入賞者には、すてきな賞品をプレゼント。その高得点が製作者をうならせた前大会のハイレベルな争いが、今大会でも再現されるのか？

ルール

[illegible]

応募のきまり

それぞれの募集に必要とされるものの準備が整ったら、右に挙げた２点を忘れずに同封してそれぞれの係にあてて送ってほしい。もちろんハガキでの応募の場合はこれに当てはまらない。

①、②をまとめて確実に応募しよう!

1 内容の説明書

内容の説明書に必ず書いてほしいのは、
①「住所」、「氏名」、「電話番号」
②メモリーカードやビデオなど、キミが「どんなものを送ったのか」
③「その募集内容に応じた内容の説明」
の３点。また、送ってもらったデータに対するキミの思い入れや、そのゲームをプレイした感想なども書いてもらえるとありがたい。この内容の説明書を確認しながら、募集内容の選考が行われるぞ。

2 返送用の封筒

メモリーカードやビデオなど、返送を希望するものを送付する際には、かならず、「返送先」を明記し返送分の切手を貼った封筒を同封してほしい。メモリーカード１枚なら120円分の切手を貼るのが目安。郵便料金は、応募の際に郵便局でかならず確認するように。また郵便事故を防ぐため、なるべく厚手のしっかりとした封筒を選んでもらえると、編集部としても大助かりだ。

郵便事故を防ぐため丈夫な封筒に入れて

あて先:〒101−8305
(株)メディアワークス
DPS−D編集部
電撃チャレンジクラブ
「○○○○」係

©Sony Computer Entertainment Inc.

電撃チャレンジクラブ 誌上武闘大会開催！ さらに偉人のデータも!!

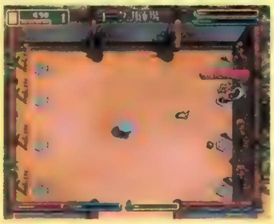
ワールド・ネバーランド2 プルト共和国物語

SLG
▶発売中
▶¥5,800
▶リバーヒルソフト
▶MC(10ブロック)、PS(5ブロック)

武闘大会「DPS-D杯」開催決定! この大会に勝ち抜くため、効率よくキャラを訓練できるヒミツのスポットを紹介するぞ!!

男なら(女でも)拳で語れ! 効率よく訓練するためのヒミツの場所を公開!

プルト共和国という架空の世界で、自由きままな仮想人生が楽しめる『ワーネバ2』。このゲームの大きな楽しみの1つとして、戦闘能力を高め、各種の武闘大会に挑むというものがある。基本的に戦闘能力は各ショルグの訓練所で鍛える事になるが、プルト共和国内にはそれとは別に能力を伸ばす事ができるスポットが存在する。ここでは、それらの場所を紹介しよう。キャラの自宅近くにそのようなスポットがあれば、ショルグまで行かずともキャラを育てる事ができるぞ。



◀基本的には、各ショルグで訓練を積むことによって、キャラは成長していく。

ここがヒミツの訓練ポイント！

これらの場所は、日常生活を営む上でも訪れる機会が多い。そんなときもヒマを見て訓練だ。

バスの浜

砂浜でダッシュすることで、スピードを鍛える事ができる。コーク・ショルグに属しているキャラにオススメの訓練場所。

アイシャ湖

湖で泳ぐ事で、スタミナを鍛えられる。ソマ・ショルグに属しているキャラの訓練に適したスポットだ。

ワクト神殿

神殿で祈りをささげれば、スピリットを鍛える事ができる。魔術を使うミダ・ショルグ員にオススメの訓練場所だ。

強者求ム！武闘大会 DPS-D杯開催!

ＤＰＳ-Ｄでは「ワーネバ２」の「対戦モード」を使った武闘大会を開催するぞ。その名も「ＤＰＳ-Ｄ杯」！ 所属ショルグ不問、ルール無用の異種格闘大会だ！ 腕に自信のあるキャラは、メモリーカードでガンガン応募してほしい。大会の詳細は下の通り。上位入賞者には記念品をプレゼント！ さらにデータを付録CD-ROMに収録するぞ。

▲戦いはオートで行われるため、技の選択が勝負のカギを握る!?

大会ルール

一、所属するショルグ、ウルグ名、キャラの年齢、性別などは基本的に不問。ただし、「ワーネバ1」から移住したキャラは、参加資格はないものとする。
一、大会はトーナメント方式で行う。
一、対戦はすべて、キャラをCOMが操作するオートバトルで行うものとする。

応募のきまり

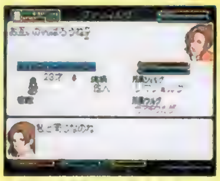
●応募は大会に出場させたいキャラのデータが入っているメモリーカードでのみ受け付けます。
●住所、氏名、年齢、電話番号、大会に出場させたいキャラの簡単な説明を明記したメモと、自分の住所と氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封してください。
●締め切りは5月15日(当日消印有効)、結果は6月発売予定のD20で発表。
●あて先はP.69の「『ワーネバ2』DPS-D杯」係まで。

CD-ROM内「新着セーブデータ」に プルトの歴史に名を残した3人の偉人を収録

今回の「新着セーブデータ」には、プルト共和国の歴史に名を残した3人の偉人のデータを収録！ 彼らがどんな人物なのかは、ハーム博物館で調べることができるぞ。また、彼らはみな、歴史に名を残しただけのことはあって、戦闘能力もかなりのものだ。「DPS-D杯」に応募する前に、彼らを相手に戦ってみて、自分のキャラがどの程度の実力を持っているのか把握しておくのもいいだろう。

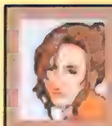
ロードの方法

「ワーネバ2」のプレイデータがあり、かつ2ブロック分の空きがあるメモリーカードを本体[illegible]にセットし、「DataBank」「SaveData変換」「変換」「ワールド・ネバーランド2」[illegible]。その後、[illegible]のデータをコピーしよう。あとは、「ワーネバ2」のソフトを[illegible]ればOK。これで、彼らは、キミのプルト共和国の住人となるぞ。



▲時を越え甦った偉人たち。彼らの存在が何かを変える……!?

キャディ・ミンクス

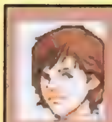


ソマ・ショルグ、[illegible]・ウルグに所属した、21歳の女性。[illegible]として、その名を歴史に残した。

ダビデ・イーグル

ミダ・ショルグ、リム・ウルグに所属した、21歳の[illegible]

ケイセル・カット



コーク・ショルグ、リム・ウルグに所属した、18歳の[illegible]

【プルト共和国大移住計画もひきつづき募集中！】

「プルト共和国大移住計画」も、引き続きデータを募集中だ。おもしろい経歴を持つキャラを作って、メモリーカードでガンガン応募してもらいたい。その際は、自分の住所、氏名、年齢、キャラのプロフィールを書いたメモ、そして返信用封筒を同封することをお忘れなく。第2回締め切りは6月15日（当日消印有効）。なお、5月15日発売のDPS-D19のCD-ROMには、応募してくれた中から3キャラを収録しているぞ！

©1999 Riverhill soft Inc.

電撃チャレンジクラブ より速いキャラを作るためのHOW TO！

チョコボレーシング～幻界へのロード～

DPSとDPS-D連動で開催している「電撃グランプリ」。この大会で勝つために、速いキャラを作る方法をお教えするぞ!!

RCG
▶発売中
▶¥5,800
▶スクウェア
▶MC（1ブロック）、AC 2P対戦可

『チョコボレーシング』最大の魅力、キャラエディットはこうして行え！

「チョコボレーシング」では、ストーリーモードをクリアすることで、得点を得る事ができる。この得点を各パラメータに割り振って、自分だけのオリジナルキャラをつくることが可能なのだ！ ここでは、どんなふうにパラメータを振り分ければ速いキャラを作る事ができるかをポイントごとに紹介するぞ。ちなみに、そこそこ強いキャラを作るためには、少なくとも70点程度は必要だ。まずは高得点目指して頑張ろう！

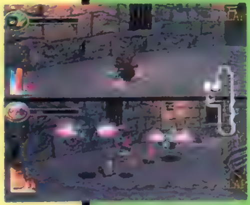
◀まずはストーリーモードをクリアすること。これが大前提だ。

高得点をゲットするためには!?

[illegible]

グリップとドリフト

グリップ能力を高めると文字どおりキャラのグリップ性能が上がり、ドリフト能力を高めると、ドリフトがしやすくなる。基本的に相反するパラメータだが、自分のプレイスタイルに合わせた振り分けをすればまず問題はないだろう。ただし、ウオッチモードでは（すなわちCOMキャラは）、あまりドリフトをしないため、「電撃グランプリ」に応募を考えているのなら、ドリフト能力よりはグリップ能力を高めておいた方が無難といえる。



▲COMキャラは基本的にグリップ走法だ。

加速と最高速

これはどちらも上げておくに超した事はない。が、どちらかを優先するなら、文句なく加速だ。最高速は、テクニカルコースを走るときには逆にリスクを負う場合もあるからだ。

▲加速能力はコーナー後の立ち上がりにも、その力を発揮する。

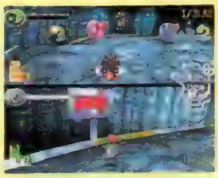
AGS

アビリティゲージの増える速度に関わる能力。できるならば、これは確実に上げておきたい。レース中にアビリティを使える回数が多ければ多いほど、勝負を有利に進める事ができるからだ。

DPS-Dオススメセッティング

ここでは、このページの担当者が、どんなセッティングで幻界に挑んでいるかを具体的に紹介しよう。まず、キャラは安定性を重視して、ベヒーモスを選択。得点は75点程度なので、加速に20、グリップに20、最高速に20、AGSに14、ドリフトに1といったうちわけ。アビリティはグリップルだ。現時点では（担当者は）このエディット方針こそが最強と信じている！ これを1つの例として、読者諸君にはさらに強力なキャラを作り上げてほしい。

▲アビリティにグリプルを選んでるところがチキンな感じ（笑）。



▲問題は安定度が高い分爆発力に欠けるところ。魔石が頼りだ。

「電撃グランプリ」では3つのモードがキミの挑戦を待つ！

グランプリとリレーの2つのモードでは、幻界で勝負を行うぞ。なお、応募には各モードに必要なものに加え、住所、氏名、年齢、電話番号を明記したメモと、自分の住所と氏名を書いて切手を貼った返信用封筒が必要だ。締切は4月28日の消印有効。あて先は、P.69の「電撃グランプリ」係だ。各モードの上位入賞者には、スクウェアオリジナルグッズをプレゼントするぞ。

グランプリモード

DPSでエディットキャラで競い、1位のみ勝ち抜き。最終的にもっとも速いキャラを選出する。

応募には、使用するエディットキャラのデータが入ったMC（メモリーカード）と、エントリーするキャラ名及び使用するアビリティを明記したメモが必要。MC1枚で1キャラのみエントリー可。

◀エディットキャラの能力が一番問われるモードだ。

リレーモード

グランプリと同じ内容で、こちらは3キャラを1チームとして、リレーにより勝負を決定します。

応募には、使用する3体のエディットキャラのデータが入ったMCと、どのキャラをどの順番で、どのアビリティを付けて走らせるかを明記したメモが必要。MC1枚で1チームのみエントリー可。

◀同タイプでチームを組むか、個性豊かなキャラを集めるか……？

タイムアタックモード

記録されているタイムを確認し、各コースの最速キャラを優勝とする。純粋にテクニックが問われるモード。

応募には、タイムアタックモードでタイムを記録したMCが必要。このモードのみ、全コースが対象となる（1コースのみの応募もOK！）。トータルタイムと1周のラップタイムの2部門で最速を争う。

◀プレイヤーの実力が問われる。テクニック自慢の応募を待つ!!

©1999 スクウェア

電撃チャレンジクラブ「虎の巻」のオリジナル任務を大募集!

―立体忍者活劇― 天誅 忍凱旋

「虎の巻」で簡単に自分だけの任務作成が楽しめる『天誅 忍凱旋』。ちょっと工夫をこらせば、より面白い任務が作れる。その方法を大紹介！

ACT
▶発売中
▶¥4,800
▶SME
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

任務作成のテクを順を追って紹介! いい任務ができたら送ってね!!

いち 壱 まずゲームをクリアすべし!

発売後、1カ月半が過ぎた「天誅 忍凱旋」だが、本編の任務は、もう達成し終えただろうか。「虎の巻」で任務作成する際、項目の1つに「雰囲気」がある。これは、マップ背景の雰囲気を決する重要な項目で、本編の対応する任務をクリアすることで選択可能になる。すべての雰囲気を選択可能にするためには、まずゲーム本編を完全クリアしておかないといけないのだ。なぜここまで雰囲気にこだわるかというと、「虎の巻」で作る任務の地形や登場人物（敵）は、選択した雰囲気によって使えるものが決まってくるからである。任務を自分のイメージに近づけるためにも、よりたくさんの雰囲気が、自由に選択可能であるほうがいいのだ。本誌では、本編クリアにとても有効なウラワザをまとめて掲載している（右の表参照）ので、これらを活用して、まずは任務をすべて達成し終えてほしい。

裏 ウラワザ一覧

ウラワザの効果	入力するタイミング	コマンド
敵配置が選択可能	任務選択画面	◎押しながら L1・R1・→・↓・←・↑
体力が完全回復	ポーズ画面	L1・R1・→・↓・←・↑
忍具を30個持てるようになる	忍具選択画面	△押しながら L1・R1・↑・→・↓・←
手持ち忍具のたくわえがすべて1つずつ増える	忍具選択画面	△押しながら L1・R1・↑・↓・→・←

に 弐 以下の任務作成例を参考にせよ!

それではさっそく、「虎の巻」モードでオリジナル任務を作成していこう。まず任務初期設定画面で、作成する任務の目的と雰囲気を決めよう。目的は、自分が作りたい任務に合わせて「殿のもとへむかえ」「暗殺せよ」「敵を皆殺しにせよ」「姫を守れ」「気命草を探せ」の5つから1つを選ぶ。雰囲気は、任務に登場させたい人物や、地形などを考えて決めるが、いったん任務の編集に入ってしまうと変更ができないのでよく検討して選ぶ必要があるぞ。すべてが固まったら任務の編集へと移る。任務の題名は完成後、熟考してつけてほしいのでこの段階ではパスしてもいいだろう。

任務編集ではまず任務の舞台となる地形を作成し、次に登場人物を配置、そしてその移動ルートを設定する。ここで確認してほしいのは、配置する地形や人物には、必ずしもその名前通りの役割を負わせる必要はないということ。段差を例に考えてみよう。段差を固めて配置すれば高台が表現できる。また4mの段差を飛び飛びに配置し、その周囲に穴をめぐらせれば、谷底から伸びた危うい足場にもなるのだ。要はキミ自身の工夫と想像力次第。右にそうした任務の作成例を載せたので、ぜひ参考にして色々な任務を作成してみてね。

い 孤島の砦を攻略せよ!

移動ルートの工夫によって、難易度を高めに設定した任務。周囲に水を配置し、そこから伸び上がる段差で断崖絶壁を表現。段差で登った先には見張りが立ち、身を隠す場所はあまりない。複数の見張りの移動ルートを確認し、一瞬の隙を突いて目標の物陰に駆け込むのだ！

ろ 町娘の湯浴みを覗け!

こちらはお笑い狙いの任務。低い段差で囲んだ中に水と町娘とを配置して、銭湯の感覚を演出した。警戒条件を手前に設定しているので、町娘たちに見つかってしまうとキャアキャア騒がれ、任務失敗となる。「気命草を探せ」が任務の目的ではあるが、その過程こそが表現したいの。

さん 参 応募の掟

69ページの応募のきまりを守って応募してください。
①任務を記録したＳＣＥＩ純正のメモリーカード。
②内容の説明書には、キミが作った任務の説明と見どころ、それにキミの「住所」「氏名」「電話番号」を明記。任務の解きかたもかならず書いておこう。また、合言葉を設定している際にはその合言葉も書いてほしい。
③返送先を明記のうえ、必要な額の切手を貼ったメモリーカード返送用の封筒。丈夫な物を希望する！
以上3点をまとめ、69ページのあて先の「虎の巻任務募集」係まで送ってほしい。締め切りは5月15日（消印有効）。審査の上、優秀作品の作者にはスペシャルグッズをプレゼントし、作品はCD-ROMへ掲載予定！キミの思いの込もった熱い作品を待ってるぞ！

解けない任務は応募不可!

任務の目的が不適当で絶対に解けない任務、例えば、「姫を守れ」で姫がすぐに殺されてしまう配置にされていたり、あるいは段差を登る手段がなかったりといったものは、送ってもらっても審査できないぞ。必ず解法があり、努力すれば誰にでも解ける任務を送るようにしてもらいたい。審査を円滑に進めるためにもヨロシク！

 ©1998,1999 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

イラスト／猫有馬

おかげさまで百号突破！

読者様の応援でDPSは百号を突破しました。
今後は二百、三百号を目指してがんばります！

この娘さんにピンときたら

臨時増刊

セーブデータ号！

次号4月28日発売のD18は

169タイトル381データ＋
ポケステ体験データ、データの整理に
重宝するセーブデータユーティリティ、
D-BGM集、メモリーカードシール、読者大プレゼントの
スペシャル企画満載、永久保存版！　コレで値段は
980円！　うぉー買うしか！　って

字、小さいですか？

PlayStation
1 シュッと、上に。

2 ひと撃ち、下から。

3 追撃ミサイルで回り込み

4 ババババーン。

すべてがわかる Pocket Station 解析講座

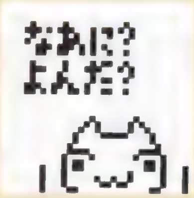
第6回 『どこでもいっしょ』紹介編

どこでもいっしょ

7月予定 | SCEI | 価格未定 | ETC

キャラとの会話を楽しむおしゃべりソフト

この『どこでもいっしょ』は、今までのポケステ対応ソフトとはひと味違う、新感覚のソフトだ。まず、このゲームはポケステがないと遊べない。ポケステの中にキャラクターをダウンロードして、そのキャラとのコミュニケーションを楽しむものなのだ。ある言葉を教えると、その言葉を会話の中で使ったり、今までの会話と組み合わせて、トンチンカンなことをいいだしたりするのだ。つまり自分だけの、世界で1人だけのおしゃべりのパートナーになってくれるぞ。ほかにも通信機能を使って、ほかのキャラと名刺交換できたりするのだ。



▶いきなり、こんなことをいったネコが……。

◀こんなことをいい出す。「そう」と応えると……。

▶通信で名詞交換をすると、とても喜ぶ。

◀こういう風に結論づけるのだ。かわいい♥

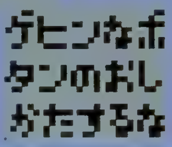
PAQA(パカ)

夏予定 | SCEI | 価格未定 | ETC

ポケステが生きたキャラに!

この『PAQA』もちょっと変わったタイプのゲームだ。ポケステを着た、ちいさなキャラクター。それが〝PAQA〟なのだ(ポケステの画面の部分が顔になる)。このPAQAは、自分のペースで生活していて、突然話しかけてきたり、怒ったりする。なにか憎めないヘンなヤツなのだ。

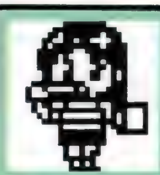
◀これが話しているところ。もちろん音声も出るぞ。



▶こんなことをいわれることもある。マイペースなヤツだ。

ルームメイト~井上涼子~

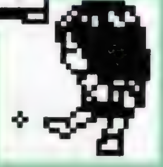
7月予定 | データム・ポリスター | ¥5,800 | ETC



井上涼子との40日を……

セガサターンで人気を博した同名ゲーム第1弾の移植作。このゲームも、ポケステなしでは遊べない。ゲーム本編はポケステの時計機能を利用した、色々なコミュニケーションを楽しむというもの。また、別にポケステで育成ミニゲームをプレイすることもできる。D19にスペシャル体験版を収録。

◀睡眠中の涼子。彼女は現実の時間にシンクロした生活をする。



▶ちょっとすねているところ。うまくコミュニケートしよう。

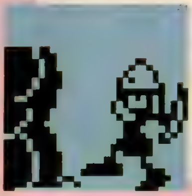
アナタのための ポケステ目安箱

徐々に、品薄状態が解消しつつあるポケステ。対応ゲームの方も、上で紹介した『どこでもいっしょ』のような、ポケステの力を十二分に使ったものがリリースされる予定、と充実してきた。電撃PS-Dでも、D18セーブデータ特集号にポケステ体験版6タイトル収録など、いろいろな企画を検討中。今後の展開に期待してね。

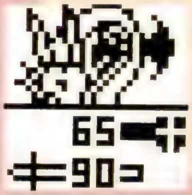
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

◀このゲームでは、女の子たちの時計が楽しめる。

サガ・フロンティアII ポケットダンジョン



◀「サガII」では、アイテム探しができるぞ。



◀ようやく発売日決定。5月4日の発売だ!!

©Sony Computer Entertainment Inc ©DATAM POLYSTAR/ROOMMATE PROJECT ©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 スクウェア

電撃D's information

ゲームファン必見の、最新情報満載のニュースページ。今回もゲームがより楽しくなる、ホットな情報をお届け！ プレゼントもあるのでお見逃しなく!!

トピックス

ついにPSでも彼女とルームメイトになれる!!

『ルームメイト～井上涼子～』アフレコレポート

現実世界の時間とリンクして、まるで本当に女の子と同居生活を営んでいるかのような、ドキドキのゲーム展開が楽しめる『ルームメイト』。このゲームのPS化にあたってのアフレコが、去る4月6日に行われたぞ。ゲームのヒロイン・井上涼子を演じるのは、SS版と同じく藤野とも子さん。「ポケステ対応っていうのが、ホントに嬉しいですね。いろんなところに涼子ちゃんを連れていってあげてください。もし電車の中でプレイしている人を見かけたら、後ろから近づいて、耳元でセリフささやいちゃうかも（笑）。あと、このポケステモードでは、涼子ちゃんがいろんな姿をお見せしますので、いつも一緒にいて、彼女の行動に注目してください。ビックリするような行動を見せてくれることもあるかもしれませんよ」と語っていたぞ。なお、5月15日発売のDPS-D19には「ルームメイト」の体験版とポケステ用のスペシャルデータを収録。一足先に涼子ちゃんとの同居生活が楽しめるのだ！

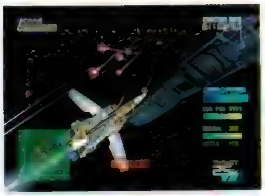
▲「涼子ちゃんの優しさを表現できるように意識して演じた」と語る藤野とも子さん。

キャンペーン

ポップコーンを食べて『マクロスVF-X2』のレア体験版をゲット!

『マクロスVF-X2』特別限定版プレゼントキャンペーン

『マクロスVF-X2』の発売を記念して、スペシャルキャンペーンが実施中だ。期間中に東京スナック食品株式会社のポップコーンのバーコードを集めて送ると、製品版にはない超快感ステージが楽しめるオリジナルの『マクロスVF-X2』が1000名に当たるのだ！ また、Wチャンスとして、外れた人の中から1000名に、ドッグタグタイプのオリジナルストラップがプレゼントされるぞ。詳細は下を参照してね。



▲製品版ではプレイできない、オリジナルステージが楽しめるのだ（画面は「マクロスVF-X2」のものです）。

応募のきまり

●応募方法：対象商品のバーコード3枚1口にして官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記のあて先まで送る。
●対象商品：東京スナック食品株式会社発売のポップコーン
●締め切り：6月30日（当日消印有効）
●あて先：〒124-8691 東京都葛飾郵便局私書箱32号
東京スナック「『マクロスVF-X2』特別限定版プレゼント」係

Book情報

1950以上のタイトルに対応! 史上最強のウラワザ本登場!!

電撃ウラワザ王1999～2000完全版

PSはもちろん、DC、SS、N64、ネオジオ、GBからSFC、ネオジオポケット、PC-FXにいたるまで、さまざまなゲームのウラワザを網羅！ ゲームファン必見、永久保存版のウラワザ本が発売中だ。この本を読めば、キミの持っているゲームの新たな魅力が発見できるかも！

DATA
■¥1,350
■メディアワークス
■A5・432頁

イベント

全国の対戦ACTファンの頂点に立つものは誰だ!?

『Lord of Fist』王座決定戦開催!!

来る5月2日、新宿アイランドホールにて、文化放送主催、メディアワークス協賛、そしてDPS-D協力による『Lord of Fist（ロード・オブ・フィスト）』の全国大会が開催されるぞ！ 大会の優勝者には豪華景品（DPS-Dオリジナルグッズもアリ！）をプレゼント。また、当日はラジオ「電撃大賞～Lord of Fist～」（文化放送にて毎週土曜日26:00～26:30、ラジオ大阪にて毎週日曜日25:00～25:30放送）でパーソナリティを務める、松野太紀氏のトークショウなども予定されているぞ。

大会の詳細

●開催日時：5月2日／15:30開場、16:00開演
●開催場所：新宿アイランドホール
●応募方法：全国有名ゲームショップに備え付けのエントリーハガキに必要事項を明記して送る（締め切りは4月23日消印有効）
●問い合わせ：文化放送開発センター内「Lord of Fist王座決定戦」事務局
電話：03-3359-6000

アニメ情報

あの『メルティランサー』がアニメになってついにリリース!

『メルティランサー-The Animation-』登場!

あの育成SLG『メルティランサー』がアニメになった！ ストーリーは完全オリジナルで、ビデオ、LD、DVDでそれぞれ全6巻のリリース予定となっている。もちろん、キャラに命を吹き込むのは、ゲームと同じ豪華声優陣。制作は「青の6号」でお馴染みのGONZOが担当！ ゲームファンも納得のハイクオリティな内容に仕上がっているぞ。

リリーススケジュール

第1巻	再結成！ メルティランサー／'99年5月25日
第2巻	謎の遺伝子密猟団を追え！／'99年7月25日
第3巻	タイトル未定／1999年9月25日（予定）
第4巻	タイトル未定／1999年11月25日（予定）
第5巻	タイトル未定／2000年1月25日（予定）
第6巻	タイトル未定／2000年2月25日（予定）

DATA
■各¥5,800
■バンダイビジュアル
■各話約30分

CD情報

あの『魔人』の外伝的なストーリーが楽しめる!

ドラマCD「東京魔人學園退魔陣」

独自の世界観で根強い人気を誇るAVG『東京魔人學園剣風帖』が、監督・今井秋芳氏をはじめとするゲームスタッフの手によりドラマCDとなって登場。4月24日の第壱巻発売を皮切りに、毎月1巻ずつリリースされ、6月26日の第参巻で完結となる。今回はこの「東京魔人學園退魔陣」の発売を記念して、店頭用の告知ポスターを3名にプレゼントするぞ！ あて先は〒101-8305 （株）メディアワークス DPS-D編集部「魔人好き好き」係 締切は5月15日の消印有効、発表はD20で行うぞ。

▲第1巻の主人公はアン子。CDでもトラブルメーカーぶりを発揮するか!?

DATA
■第壱巻：4月24日発売
／第弐巻：5月29日発売
／第参巻：6月26日発売
■各¥2,800■ムービック

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStationD17新作ソフトスケジュール

●4月発売予定のソフト

1	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～ 初回限定版	エニックス	¥5800／ETC	
2	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	¥5800／ETC	
3	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800／ACT	
4	15日	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800／AVG	
5	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800／S・RPG	
6	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800／AVG	
7	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定／RPG	
8	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3800／AVG	
9	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
10	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
11	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
12	22日	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800／ETC	
13	22日	オメガブースト	SCEI	¥5800／STG	P.14
14	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800／ACT	
15	22日	バス釣りに行こう!	バンプレスト	¥5800／SLG	
16	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800／ETC	
17	22日	バーチャパチスロIV～オリンピア・北電子・山佐～	マップジャパン	¥6800／SLG	
18	28日	プロ麻雀 極PLUS(ザ・ベスト)	アテナ	¥28[illegible]／TBL	
19	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]／RPG	
20	28日	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800／TBL	
21	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800／ACT	P.36
22	28日	COTTON ORIGINAL	サクセス	¥4800／STG	
23	28日	ファーランドサーガ 時の道標	ティジイエル	¥6800／S・RPG	
24	28日	BPS ザ チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800／SPG	
25	28日	将棋最強 プロに学ぶ	魔法	¥5800／TBL	
26	28日	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	¥6800／SLG	P.44
27	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日 1996	アートディンク	¥2000／SLG	
28	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
29	4月	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800／SPG	

●5月発売予定のソフト

30	1日	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	¥5800／TBL	
31	4日	A列車で行こうZ めざせ!大陸横断	アートディンク	¥4800／SLG	
32	4日	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	¥5800／AVG	
33	4日	サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定／TBL	
34	4日	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800／RPG	P.76
35	4日	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800／TBL	P.26
36	13日	コナミ'80アーケードギャラリー	コナミ	¥5800／ETC	
37	20日	アイディアファクトリーコレクション スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥2800／RPG	
38	20日	八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	¥5800／SLG	
39	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800予定／AVG	
40	20日	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800／ETC	
41	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800／TBL	
42	20日	たまごDEパズル	SCEI	¥4800／PZG	
43	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800／AVG	P.40
44	20日	撃王 ～紫炎龍～	童	¥1980／STG	
45	26日	ヒューマンベスト ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥1800／ACT	
46	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
47	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	
48	27日	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	¥2800／ETC	
49	27日	SuperLite 1500シリーズVol.1 数独	サクセス	¥1500／TBL	
50	27日	SuperLite 1500シリーズVol.2 ナンクロ	サクセス	¥1500／TBL	
51	27日	SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル	サクセス	¥1500／TBL	
52	27日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800予定／RPG	
53	27日	ブザービーター 前編	SCEI	¥2000予定／ETC	
54	27日	ブザービーター 後編	SCEI	¥2000予定／ETC	
55	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定／TBL	
56	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／TBL	
57	27日	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	¥6800／STG	
58	27日	本格派DE1300円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥1300／TBL	
59	27日	ますますお得DE2000円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000／TBL	
60	27日	本格派DE1300円 キャデラック	ヘクト	¥1300／TBL	
61	27日	本格派DE1300円 麻雀倶楽部	ヘクト	¥1300／TBL	
62	27日	ますますお得DE2000円 麻雀倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000／TBL	
63	5月	ロボ・ピット～ポップ・コレクション1280円vol. 1～	アルトロン	¥1280／対戦ACT	
64	5月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
65	5月	KulaQuest	SCEI	¥4800／PZG	
66	5月	ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	¥5800／TBL	
67	5月	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800／AVG	
68	5月	あすか120%FINAL Burning Fest.	ファミリーソフト	¥5800／対戦ACT	
69	5月	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800／RCG	

●6月発売予定のソフト

70	2日	アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～	ヒューマン	¥4800／AVG	
71	3日	せがれいじり	エニックス	¥5800／ETC	
72	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
73	3日	GUNGAGE(ガンゲージ)	コナミ	¥5800予定／STG	
74	3日	サンコレBEST へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥2800／PZG	
75	3日	PERFECT PERFORMER	ファンハウス	¥6800／ETC	
76	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800／SLG	
77	10日	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	バンプレスト	¥6800／S・RPG	
78	17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800／ETC	
79	24日	UFO -A DAY IN THE LIFE-	アスキー	¥5800予定／ETC	
80	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800／SLG	
81	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800／SLG	
82	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
83	24日	グランディア	ゲームアーツ／ESP	未定／RPG	
84	24日	SuperLite 1500シリーズVol.4 カーリング	サクセス	¥1500／SPG	
85	24日	SuperLite 1500シリーズVol.5 アルムブレスト	サクセス	¥1500／TBL	
86	24日	SuperLite 1500シリーズVol.6 アステロイド	サクセス	¥1500／STG	
87	24日	SuperLite 1500シリーズVol.7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500／TBL	
88	24日	ACID(アシッド)	たき工房	未定／STG	
89	24日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
90	24日	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
91	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	¥5800／SLG	
92	24日	パチスロ帝王mini～Dr. A7～	Bull's Eye	¥3800／SLG	
93	6月	ミスランド～ポップ・コレクション1280円vol. 2～	アルトロン	¥1280／PZL	
94	6月	ミスティックドラグーン	エクシング・エンタテイメント	¥5800／RPG	
95	6月	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	未定／対戦ACT	
96	6月	オーバードライビンIV	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RCG	
97	6月	黒い瞳のノア～cielgris fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
98	6月	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	¥5800予定／ETC	
99	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定／対戦ACT	
100	6月	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800予定／RPG	
101	6月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
102	6月	メルティランサー THE 3rd PLANET	コナミ	未定／SLG	
103	6月	必殺パチンコステーション5～デラマイッタ&いれてなんぼ～	サンソフト	¥4900／SLG	
104	6月	俺の屍を越えてゆけ	SCEI	¥5800予定／RPG	
105	6月	MediEvil(メディーバル)～甦ったガロメアの勇者～	SCEI	¥5800予定／ACT	
106	6月	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800予定／SLG	P.18
107	6月	ラブ・ラブ トロッコ	[illegible]	¥4800／ACT	
108	6月	クリックまんが ダイナミックロボット大戦1 出撃!最強のロボット軍団!!	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
109	6月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定／ACT	
110	6月	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol. 4	日本シスコン	未定／SLG	
111	6月	パーラー! プロ・ジュニアVol. 1	日本テレネット	¥2900／SLG	
112	6月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット／ウルフチーム	¥5800予定／AVG	
113	6月	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定／ACT	P.28
114	6月	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定／ETC	
115	6月	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	未定／ACT	
116	6月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	未定／ACT	

●春発売予定のソフト

117	春	PANZER FRONT	アスキー	未定／SLG	
118	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	¥6800予定／STG	
119	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
120	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
121	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定／SPG	
122	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
123	春	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定／AVG	
124	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
125	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
126	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
127	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
128	春	ミスタープロスペクター ほりあてくん	[illegible]	[illegible]／RPG	

●7月以降発売予定のソフト

129	15日	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／RPG	
130	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定／対戦ACT	P.30
131	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定／SLG	
132	7月	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800予定／SLG	
133	7月	シティー ブラボー!～ポップ・コレクション1280円vol. 3～	アルトロン	¥1280／SLG	
134	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800／AVG	
135	7月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800／対戦ACT	
136	7月	必殺パチンコステーション6～がきデカ&ジャマイカ～	サンソフト	¥4900／SLG	
137	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定／ACT	
138	7月	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800／RPG	P.42
139	7月	どこでもいっしょ	SCEI	未定／ETC	P.76
140	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定／SLG	
141	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定／SLG	
142	7月	ルームメイト～井上涼子～	[illegible]	¥5800／SLG	P.76
143	7月	海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	¥4800／RPG	
144	7月	リモートコントロールダンディ	ヒューマン	未定／ACT	
145	7月	Startling Odyssey -Blue Evolution-	レイ・フォース	¥6800予定／RPG	
146	8月26日	クリックまんが くりっくのひ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
147	8月	マイティヒット～ポップ・コレクション1280円vol. 4～	アルトロン	¥1280／STG	
148	8月	金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～	講談社	未定／AVG	
149	8月	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定／AVG	

●夏発売予定のソフト

150	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定／AVG	
151	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
152	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック エース エンタテインメント	未定／AVG	
153	夏	東京惑星プラネトキオ	アスミック エース エンタテインメント	未定／AVG	
154	夏	森の王国	アスミック エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
155	夏	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800／RPG	P.8
156	夏	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	[illegible]	未定／ETC	
157	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980／ETC	
158	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980／ETC	
159	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980／ETC	
160	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980／ETC	
161	夏	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定／RPG	
162	夏	プラネットライカ	エニックス	未定／RPG	
163	夏	ポップン・タンクス!	エニックス	未定／対戦ACT	
164	夏	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥5800予定／S・RPG	
165	夏	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	¥5800予定／RPG	
166	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	未定／TBL	
167	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定／対戦ACT	
168	夏	DINO CRISIS	カプコン	未定／AVG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
169	夏	トロンにコブン	カプコン	¥5800／ACT
170	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL
171	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL
172	夏	THE ピストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG
173	夏	シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！	シャレコ	¥5800／A・RPG
174	夏	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	未定／A・RPG
175	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定／SLG
176	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定／RCG
177	夏	サルゲッチュ	SCEI	未定／ACT
178	夏	PAQA P.76	SCEI	未定／ETC
179	夏	ピノッチアのみる夢	タカラ	未定／SLG
180	夏	ストリートスクーターズ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／RCG
181	夏	フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう！～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／RCG
182	夏	ルングルング～ドロシーの大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／AVG
183	夏	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定／AVG
184	夏	マイガーデン	テクノソフト	未定／SLG
185	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG
186	夏	FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	未定／ETC
187	夏	SDガンダム G GENERATION－0	バンダイ	¥6800予定／SLG
188	夏	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800／SLG
189	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG
190	夏	ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG
191	夏	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800／STG
192	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG
193	夏	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG
194	夏	クイズ キャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定／ETC
195	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800／ACT
196	夏	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定／SPG
197	夏	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG
198	夏	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！	富士通パソコンシステムズ	¥5800／SLG
199	夏	ECHO NIGHT #2 ～眠りの支配者～	フロム・ソフトウェア	未定／AVG
200	夏	99甲子園	魔法	¥5800予定／SLG
201	夏	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定／SLG
202	夏	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定／AVG

●9月以降発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
203	9月	マジカルドロップF～大冒険もラクじゃない！～	データイースト	¥5800予定／PZG
204	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定／AVG
205	秋	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG
206	秋	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800／SLG
207	秋	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG
208	秋	アークザラッドⅢ	SCEI	未定／RPG
209	秋	[illegible]	[illegible]エンタテインメント	未定／ACT
210	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定／AVG
211	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定／ACT
212	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定／AVG
213	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC
214	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定／未定
215	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定／ETC
216	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG
217	冬	機動戦士ガンダムギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定／SLG
218	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定／SLG

●1999年発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
219	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG
220	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG
221	1999年	Pixygarden	エスコット	未定／SLG
222	1999年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG
223	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定／AVG
224	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／STG
225	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG
226	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG
227	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG
228	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG
229	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG
230	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG
231	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG
232	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定／TBL
233	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG

●発売日未定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
234	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG
235	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG
236	未定	シルバー事件	アスキー	未定／AVG
237	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG
238	未定	魔道闘士シュオン	アスキー	¥6800／RPG
239	未定	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT
240	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL
241	未定	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定／TBL
242	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	SNK	未定／RPG
243	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／SLG
244	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定／SLG
245	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG
246	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG
247	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG
248	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG
249	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG
250	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG
251	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT
252	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG
253	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG
254	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG
255	未定	ハーレムビート	コナミ	未定／未定
256	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG
257	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG
258	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG
259	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG
260	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800／ACT
261	未定	キメろ！ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG
262	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC
263	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT
264	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC
265	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL
266	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG
267	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG
268	未定	Q種クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG
269	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG
270	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG
271	未定	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定／SPG
272	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG
273	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定／AVG
274	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC
275	未定	タイブレーク	パティ	未定／SPG
276	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG
277	未定	かえるのえほん(仮)	ビクターソフト	未定／RPG
278	未定	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	未定／ACT
279	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG
280	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT
281	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG
282	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG
283	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG
284	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG
285	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG

電撃攻略王

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね！

■好評発売中

デバイスレイン 公式攻略ガイド&ファンブック
定価：1,200円＋税

ギャロップレーサー3 公式攻略ガイド
定価：950円＋税

To Heart 完全攻略ガイド
定価：950円＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
定価：1,300円＋税

■4月発売予定

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
15日発売予定 定価：1,000円＋税

電撃ウラワザ王 1999～2000完全版
15日発売予定 定価：1,350円＋税

ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
15日発売予定 定価：980円＋税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
16日発売予定 定価：1,200円＋税

※青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。緑色の行のタイトルは、ポケットステーション対応のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじのページ数は、掲載ページ数になります

次号予告 NextIssue

次号は、『サガ　フロンティアII』徹底攻略第2弾、『FFVIII』『ソウルハッカーズ』など攻略づくしだ！

電撃PlayStation Vol.106は 4月23日(金)発売

4月を迎えてもマックスパワーのDPSは、『サガII』『FFVIII』『ソウルハッカーズ』などの話題作徹底攻略と、『ヴァルケン2』『Lの季節』など、今後の期待作の情報大集合！　と、いつも以上のイキのよさで勝負だ!!

COMING SOON!

サガ　フロンティアII／FINAL FANTASY VIII／デビルサマナー　ソウルハッカーズ／重装騎兵ヴァルケン2／Lの季節／スーパーロボット大戦コンプリートボックス／ダンスダンスレボリューション／東京魔人學園朧綺譚／SILENT HILL／DINO CRISISほか

COVER

【イラスト】●猫有馬
【アートディレクション】●元良志和(designCREST)
【ロゴデザイン】●朝倉哲也(designCREST)

NEXT D!
CD-ROM付き増刊号毎月発売中

次号　永久保存版　**セーブデータ特集号**

4月28日(水)発売

'98～99年初頭発売の169タイトル、381の便利データを収録。MCシールつきの愛蔵版D18!

次々号　電撃PlayStation D19

5月15日(土)発売

D19は、超話題作『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』。『サルゲッチュ』など体験版8本に、『ヴァルケン2』『闘神伝 昴』などムービー8本が大集結だ!!

電撃PlayStation増刊 Vol.105
電撃Play Station D17
1999年5月21日発行　第5巻　第12号　通巻101号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5216
（広告）03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所　大日本印刷株式会社
■写植　東海創芸

STAFF

【編集長】江口聡
【デスク】藤原保
【編集】羽岡義晴、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、藤平吉和、高橋智也、萩原嘉博
【ライター】中村泰弘(CHI)、清水拓、城イドム、高橋和広、酒井伸和、大沼亘
【アシスタント】飯塚幸正、山田恵子、三輪邦宏、山口暁史、沖島聖史
【デザイナー】デザインクレスト、シンプリィ、羽沢組、渡辺宏一(2725Inc)、I'll PRPDUCTS、菊池サチコ、コマツヒロノリ、クスコムーチョ、ゆず屋、マイクロフイッシュ、高野冊
【写真】インタニヤ
【CD-ROM制作】岩崎啓真、羽岡義晴、青木健一
【CD-ROM制作協力】
(株)アートディンク、(株)アトラス、(株)SNK、(株)キッズ、(株)コーエー、コナミ(株)、(株)ジャレコ、(株)翔泳社、(株)スパイク、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント、(株)テクノソフト、(株)NEW、(株)ハドソン、(株)フロム・ソフトウェア、(株)マイクロキャビン、(株)メサイヤ、(株)メディアリング、(株)メディアワークス、(株)リバーヒルソフト

おたよりのあて先

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃PlayStationD編集部○○○係

ホームページアドレス

URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター（電話03-3401-2382）にご連絡ください。

ゲームライター募集

ともに電撃PS-Dを作りあげるゲームライターの方を募集します。
●東京近郊在住で、18歳以上（高校生不可）の希望者は、履歴書とゲームの紹介文（800字程度）を、「ライター募集係」に送ってください。選考のうえ、面接の方にご連絡します。

DPS-D

CD-ROM レーベル

いつものお約束。D専用のCD-ROMレーベルです。今回も、いつものように表用、裏用にも使える2倍お得なこのレーベル。これで、空のケースを買ってくれれば、棚に並べてバッチリです。切り取り方はポリタンとお姉さんのマンガを見てね。

次号は、臨時増刊セーブデータ特集号です。169タイトル381データを収録。キミのほしかったデータがきっとみつかるはず。その他、特別付録のメモリーカードシール、大プレゼントなどなど、読者さま大感謝企画でレッツゴーッゴー!!

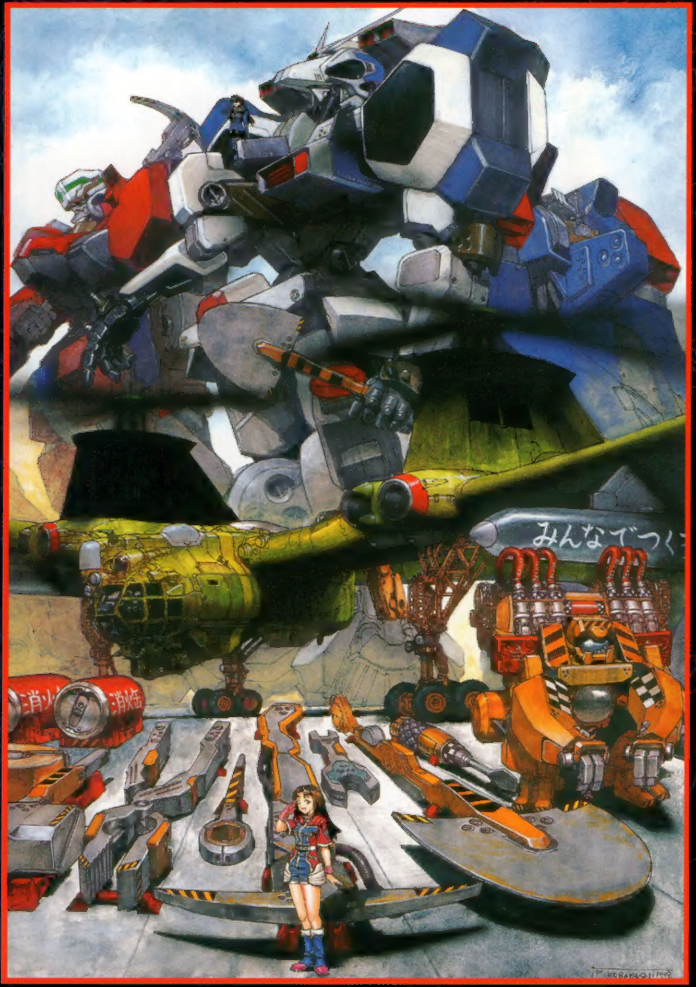
PlayStation
神秘の壁をぶち破れ!
SPRIGGAN
LUNARVERSE
スプリガン ～ルナヴァース～
深海の底で発見された1枚のプレート。
神のプレートと呼ばれるそれには、古代からのメッセージが記されていた。
これを受け止め、超古代文明の遺産を悪しきものから護る組織があった。
そこで活動する特殊工作員を「スプリガン」と呼ぶ ———。
■様々な攻撃手段で複数の敵を迎え撃つ迫力のアクションバトル、登場!
プレイヤーは、スプリガンを目指す優秀なエージェントとなり、与えられる苛酷な任務を遂行しながら、
やがて新たに発見された超古代文明を巡る大きな争いに巻き込まれていく。
任務のジャマして悪かったな
3Dアクションバトル
6月発売予定
価格未定
※画面は開発中のものです。
原作者●たかしげ 宙・皆川 亮二 監修 CV●辻谷 耕史・森久保 祥太郎・子安 武人・鷹森 淑乃
ハイスピード戦闘メカシミュレーター アーマード・コアシリーズ 発売中
ARMORED CORE PlayStation the Best
アーマード・コア プレイステーション・ザ・ベスト 標準価格 2,800円(税別)
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA PlayStation the Best
アーマード・コア プロジェクトファンタズマ プレイステーション・ザ・ベスト 標準価格 2,800円(税別)
ARMORED CORE MASTER OF ARENA
アーマード・コア マスター オブ アリーナ 標準価格 5,800円(税別)
FROM SOFTWARE
http://www.fromsoftware.co.jp/
株式会社フロム・ソフトウェア ユーザー・サポート 03-5353-0362(月～金・13:00～17:00)
FAX情報 FAX情報は新作案内やゲーム攻略など広報部が送る情報発信サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
●BOXナンバーは<2000(採用情報)> <2001(ゲーム情報)>です。●音声案内にしたがって操作してください。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©たかしげ宙・皆川亮二/小学館 ©1997-1999 From Software, Inc.

PlayStation

空想科学シミュレーション・ゲーム、新登場!!

有限會社 地球防衛隊

—有限会社 地球防衛隊—



監修・演出・タイトル文字
実相寺昭雄

メカニックデザイン・美術設定
小林誠

Wチャンス付
封入特典あり!!

'99年4月発売予定
●プレイステーション専用ソフト 予価:6,800円(税抜)
■周辺機器:デュアルショック対応
■メモリーカード:2ブロック固定 SLPS 02024

制作総指揮:
EARTH DEFENDERS CORP.

発売元:
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング 〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650

Ⓟ地球防衛隊 ©1999 MEDIA RINGS CORPORATION ©1999 JAPAN ART MEDIA
SLPS 02024 "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

●テレホン・サービス: TEL.03-5474-8647
(有)地球防衛隊 最新情報が満載! (有)地球防衛隊ホームページ http://www. tokyo-city co.jp/

電撃PlayStation D17
5/21増刊号 Vol.105
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年5月21日発行
第5巻第12号通巻101号
発行人/塚田正晃 発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5216/編集
編集人/渡部隆人 発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価980円 本体933円
T1124486050980

©Media Works 1999

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24486-5/21
Ⓛ-6/13